Mille e una fiaba

FIABE CELTICHE

Gnomi, folletti, fate: storie del Piccolo Popolo

FIABE CELTICHE

Gnomi, folletti, fate: storie del Piccolo Popolo

a cura di
Francesco Fornaciai

Fiabe Celtiche

Il Vecchio Nick
e la moglie del fattore

C'era una volta un fattore, un uomo alto e robusto, che per niente al mondo sarebbe stato indotto a uscire di casa dopo il crepuscolo. In estate la cosa non causava molti problemi ma nei mesi invernali, dopo le feste di Ognissanti, questa sua paura rendeva molto difficile mandare avanti la fattoria. Poteva sorgere la necessità di dare il foraggio al bestiame o di mungere le vacche, oppure di aiutare un agnello a venire al mondo, ma quando la fattoria era avvolta dall'oscurità della notte l'uomo non si sarebbe lasciato convincere a mettere un piede oltre la soglia di casa nemmeno se l'aveste pregato in ginocchio.
Ma ciò che peggiorava la situazione era che la moglie stava aspettando un bambino. Un giorno la donna gli chiese se sarebbe corso a chiamarle un dottore, nel caso i dolori del parto le fossero venuti durante la notte; il marito dovette ammettere che neanche in quella circostanza sarebbe uscito di casa dopo il calar del sole. La moglie cominciò a pensare che ci dovesse essere qualche valido motivo per tanta paura, perché ben sapeva quanto il marito l'amasse. Così lo pregò e lo supplicò di dirle di cosa si trattava, e tanto insistette che alla fine riuscì a cavargli di bocca il suo segreto.
In gioventù lo sciocco ragazzo aveva venduto l'anima al Diavolo, che lui chiamava Vecchio Nick, in cambio della prosperità della fattoria, e ora era venuto il tempo di pagare il prezzo convenuto molti anni prima. Il Vecchio Nick gironzolava intorno alla fattoria

per prenderlo e portarselo via se solo avesse messo piede fuori casa dopo il tramonto. La porta della fattoria era ben protetta da un ferro di cavallo e da un ramo di frassino di montagna, ma al di là di quella soglia il fattore era un'anima persa.
La povera donna fu assalita dall'angoscia, ma decise che avrebbe fatto il possibile per salvare il marito, e con lui la fattoria e il bestiame. Si mise così a escogitare un espediente che avrebbe fatto passare al Vecchio Nick la voglia di gironzolare lì attorno, e alla fine le venne un'idea. Prese una delle lame di ferro dell'aratro del marito e la arroventò nel fuoco fino a farla diventare incandescente, poi si mise a impastare una grande torta, nella quale scavò una croce molto profonda che riempì di sale. Da ultimo infilò nella torta la lama dell'aratro, che era ancora rovente, e ricoprì la croce con un altro strato di pasta perché non fosse visibile all'esterno. Quando tutto fu pronto, la donna spedì il marito a nascondersi nella stanza da letto, poi aprì la porta della fattoria e protese verso l'esterno la mano che teneva il vassoio con la torta.
"Siete lì fuori, signore?" disse la donna. "Il mio uomo si sta preparando per venire con voi e ho pensato di offrirvi qualcosa di caldo da mettere sotto i denti mentre rimanete ad aspettare."
Il Vecchio Nick prese la torta, che aveva davvero un aspetto invitante, e le diede un gran morso. Ma subito lanciò un urlo tremendo, perché la lama dell'aratro gli aveva spezzato quasi tutti i denti, e la croce e il sale erano come un veleno per lui. Oltre a ciò, la lama rovente gli aveva scottato la lingua e le labbra procurandogli un dolore insopportabile, e il povero Diavolo si mise a saltare su e giù cercando qualcosa che gli desse un po' di refrigerio.
Proprio in quel momento, dall'interno della casa, gli arrivò la voce della moglie del fattore: "Eccoci pronti, signore, stiamo arrivando!"
"Cosa vuol dire eccoci?" le chiese il Vecchio Nick, che improvvisamente cominciò a preoccuparsi.

“Beh, io vengo con il mio caro marito” rispose la donna, “e cucinerò sia per lui che per voi.”
A quelle parole il Vecchio Nick cacciò un grido terrificante, che fece affondare due navi al largo di Perth, e si diede alla fuga in direzione di Dundee correndo più veloce che poteva. E da quello che ho visto della gente di Dundee, sembra che il Diavolo si sia stabilito là e da allora non se ne sia più andato.

Shamus del Kintail

Nelle Highlands e nelle Ebridi vi è un'antica credenza secondo la quale un bimbo può acquisire poteri soprannaturali se, dopo essere stato svezzato, beve il primo sorso di latte dal cranio di un corvo, perché il corvo è considerato l'animale più intelligente e saggio della sua specie.

Molto tempo fa viveva nel Kintail il capo di un clan che decise di scoprire se vi fosse qualcosa di vero in quella credenza. Così egli, che si chiamava Conall, fece bere il primo sorso di latte di vacca al proprio figlio Shamus porgendoglielo nel leggero, fragile cranio di tale uccello. Per molto tempo non vi fu alcun segno che il ragazzo detenesse alcun potere straordinario. Shamus giocava e cantava esattamente come tutti gli altri bambini, e come loro era a volte ostinato e a volte obbediente.

Ma un giorno suo padre lo vide che sedeva sotto un melo, mentre guardava in su verso le fronde ed emetteva strani suoni che non appartevano a una lingua umana. Poi, quando Conall si avvicinò all'albero ci fu un gran sbattere e frullare d'ali, e una dozzina di piccoli uccelli volò via spaventata.

"Oh, padre, li hai fatti fuggire pieni di paura" disse Shamus. "Stavano raccontandomi delle terre calde che visitano ogni anno mentre noi rabbrividiamo nel gelo invernale, e del grande oceano che stende le sue acque azzurre sotto il sole, mentre giorno dopo giorno le onde grigie si infrangono sulle nostre spiagge."

"Ma come può essere, figlio mio?" chiese Conall. "Gli uccelli non

parlano il nostro linguaggio."
"Però io capisco la loro lingua" disse Shamus, "e posso parlare con loro e ascoltare i loro discorsi come se loro parlassero la mia."
Così Conall scoprì che a suo figlio era stato dato il dono di comprendere il linguaggio degli uccelli, ed ebbe la prova che la vecchia credenza riguardante il cranio del corvo diceva il vero.
Con il passare degli anni, il potere di Shamus non venne meno. Mentre cacciava a cavallo conversava con il falcone appollaiato sul suo polso, e quando camminava sulla spiaggia gli uccelli marini gli raccontavano dei viaggiatori che solcavano il mare, e gli uccellini che volavano vicino alla casa di suo padre gli parlavano di ciò che avevano visto nella campagna. Crescendo, Shamus diventò un giovane pieno di saggezza e di coraggio, virtù che andarono ad aggiungersi alle sue doti sovrannaturali. Tutti gli uomini del clan erano convinti che sarebbe stato un degno erede del padre, quando fosse venuto il momento di prendere il suo posto.
Ma un triste giorno accadde una cosa che suscitò l'ira del vecchio capo nei confronti del figlio, e costrinse Shamus ad abbandonare la sua terra natale in preda alla disperazione. Mentre una sera Shamus stava servendo il padre, seduto alla grande tavola imbandita, Conall fece un cenno con la mano in direzione delle travi annerite dal fumo che sostenevano il tetto del salone, dove innumerevoli uccelli facevano il nido da tempo immemorabile, e disse: "Dimmi, figlio mio, di cosa stanno chiacchierando stasera gli storni? Non li ho mai sentiti fare tanto chiasso come oggi."
Allora Shamus abbassò gli occhi sotto lo sguardo del padre e rispose: "Se rispondo alla tua domanda, padre, temo che ti adirerai."
Naturalmente quella risposta non fece che aumentare la curiosità del padre, e alla fine Shamus confessò: "Gli storni stanno dicendo che un giorno le nostre parti si scambieranno, e che sarai tu a servire me alla tua tavola in questa stessa sala, padre."

Appena Conall ebbe udito queste parole, il suo cuore si riempì d’ira: cos’altro avrebbe infatti potuto significare, quella profezia, se non che un giorno il suo stesso figlio si sarebbe rivoltato contro di lui, rubandogli l’eredità prima che fosse venuto il tempo?
“Traditore!” gridò il vecchio, scagliando a terra la coppa piena di vino. “Tradiresti il tuo stesso padre? Lascia la mia casa, dai l’addio agli uomini del tuo clan e fa che non ti debba mai più rivedere!”
E malgrado tutte le sue promesse di lealtà e devozione verso il padre, Shamus fu costretto a dire addio alla sua gente e a lasciare la casa nella quale aveva trascorso tutta la vita. Se ne andò dal Kintail come un povero, senza portare con sé nient’altro che i vestiti che aveva indosso, e quando arrivò sulla riva del mare pensò: “Il mondo intero si stende davanti a me, dall’altra parte dell’oceano. Troverò una nave e salperò verso i mari azzurri e le terre piene di sole delle quali gli uccelli mi hanno parlato.”
Ora, dovete sapere che quello stesso giorno una nave stava per partire verso terre straniere, e Shamus si ritenne davvero fortunato riuscendo a farsi prendere a bordo fra i marinai della ciurma. Navigò fra mari calmi e acque in tempesta, fino a che la nave approdò alla bella terra di Francia. Qui Shamus decise di proseguire il suo viaggio a piedi, così si mise in cammino nella campagna con passo leggero e il cuore pronto alle avventure.
Dopo non molto tempo arrivò in un grande parco dove, tra i verdi steli d’erba, crescevano i gigli. In lontananza intravide contro il cielo le sagome di cento torrette dorate, e allora capì che era arrivato al palazzo del re. Mentre si avvicinava al grande portone del castello sentì un rumore di legna segata e di rami spezzati, e vide che un esercito di taglialegna era impegnato ad abbattere un boschetto di pioppi che si ergeva davanti al cortile del castello. Ma c’era ben altro da vedere: con sua grande meraviglia, Shamus notò che tutt’intorno al palazzo il cielo era pieno di uccelli: piccoli passeri dalle piume brune che riempivano l’aria di incessanti grida

stridule, tanto da costringerlo a coprirsi le orecchie con le mani.
Proprio in quel momento un servo gli si avvicinò: “Ah, straniero” gridò, “hai un bel provare a tapparti le orecchie con tutto questo strepito! È tutto inutile. Non solo fuori dal palazzo, ma anche al suo interno siamo ossessionati da questo continuo stridere e cinguettare. C’è di che far uscire di senno un pover’uomo, e il re non sa più cosa fare per trovare il modo di liberarsi da questo flagello.”
Immediatamente Shamus capì che lui solo, fra tutti gli uomini, avrebbe potuto aiutare il re in difficoltà, così chiese al servo di portarlo al cospetto del sovrano. Il servo gli fece strada lungo gallerie dove stormi di passeri sbattevano le ali contro i muri rivestiti di pannelli di legni preziosi; lo condusse attraverso un passaggio, su una terrazza, dove le dame della corte tentavano invano di conversare l’una con l’altra, strillando per cercare di farsi udire in mezzo a quel frastuono ininterrotto. In seguito giunsero in una stanza ornata di colonne, dove gli uccelli stavano appollaiati su ogni davanzale, parapetto e cornicione, soffocando con il loro strepito le deliberazioni dei consiglieri del re. Alla fine raggiunsero una cameretta, dove il pensieroso re sedeva da solo. Le finestre erano chiuse ermeticamente, e una sentinella stava in piedi accanto alla porta; ma nonostante queste precauzioni un passero più veloce degli altri era riuscito a intrufolarsi nella camera quando, di buon mattino, la regina si era recata a visitare il suo signore. Il re stava guardando il passero, che si era appollaiato sul bracciolo della sua poltrona, e appoggiava il mento al palmo della mano – una mano dalle dita piene di anelli – con un atteggiamento di profonda disperazione.
“Ascoltatemi, sire” disse Shamus, “io credo, fra tutti gli uomini, di essere colui che vi potrà aiutare a sventare la maledizione alata che si è abbattuta sul vostro palazzo.”
Subito il volto del re si rischiarò, e una luce di speranza si accese

nei suoi occhi.
“Se ciò che dici è vero” dichiarò, “la tua ricompensa sarà grande, e con essa avrai la mia eterna gratitudine. Ma perché pensi, tu solo fra tutti, di potermi aiutare a risolvere ciò che mi affligge?”
Allora Shamus parlò al re del suo potere di dialogare con gli uccelli nella loro lingua.
“Deve esserci una ragione, sire” egli disse, “per la quale i passeri stanno combattendo questa guerra contro di voi.” Detto questo, si rivolse all’uccellino che stava appollaiato a fianco del re, e gli parlò nella sua lingua, producendo quegli strani suoni che il padre aveva sentito per la prima volta molto tempo prima, sotto l’albero delle mele. Come ebbe finito di parlare, l’uccello volò sul palmo della sua mano aperta, e rispose con uno squittio eccitato del quale il sovrano non poteva capire alcunché, ma che Shamus sembrava comprendere perfettamente.
Poco dopo si rivolse di nuovo al re: “O mio sire, la soluzione del vostro problema è piuttosto semplice. Voi siete incorso nelle ire dei passeri perché avete ordinato ai taglialegna di abbattere i pioppi nei quali essi costruiscono i nidi, e gli uccelli temono che presto rimarranno senza una casa. Ma promettono che, se ordinerete ai taglialegna di interrompere il loro lavoro, non vi arrecheranno più alcun fastidio.”
A queste parole il re si alzò e spalancò la finestra della sua camera, impartendo ordini agli uomini della sua guardia. Subito dopo, sei araldi con sei trombe d’argento uscirono dal castello per proclamare che nessun albero, cespuglio, ramo o ramoscello che si trovava in prossimità del palazzo avrebbe più dovuto essere abbattuto. E in più il re giurò sulla sua gran barba e su tutti i santi di Francia che, se gli uccelli avessero smesso di tormentarlo, Shamus sarebbe stato riccamente ricompensato.
Non appena l’ultima ascia dei taglialegna si fu azzittita, dalle lunghe gallerie rivestite di legno, dalle terrazze dove le dame sedevano,

dalla sala delle colonne dove i consiglieri deliberavano e da ogni angolo e cantuccio del palazzo, una gran moltitudine di passeri si alzò in volo, sfilando a stormo sopra le torrette dorate, per andare a ricostruire i nidi tra i rami dei pioppi. E da quel giorno e per tutto il resto della sua vita il re di Francia non venne più importunato nemmeno dal più piccolo passerotto.
Tenendo fede alla parola data, ricompensò con generosità Shamus per l'aiuto che gli aveva dato, e gli donò una gran quantità d'oro e una galea con preziosi addobbi, provvista di un valoroso equipaggio.

Con questa splendida nave Shamus salpò verso il mare aperto, in cerca di altre avventure. Visitò il paese dei Mori, dove la terra è ricoperta d'oro che nessuno raccoglie, come se si trattasse di pietre sparse sul fianco di una collina, e navigò tra isole incantevoli dove nessun piede umano si era mai posato. E dovunque andasse, la sua ricchezza e la sua saggezza aumentavano. Ma pur visitando tutte quelle terre lontane Shamus non dimenticava mai le colline, i laghetti montani e i pendii ricoperti d'erica del Kintail, e dopo dieci anni di peripezie e avventure non poté più resistere al gran desiderio di ritornare alla sua casa e di rivedere la sua gente.
Un bel giorno, la ricca galea dalla prora d'oro si inoltrò nelle nebbiose insenature del mare che circonda le Ebridi, e gettò l'ancora nello stretto canale tra Totaig e un'isoletta rocciosa. Gli

uomini e le donne del clan di Shamus si spinsero fin sotto la grande nave, meravigliandosi di vedere un'imbarcazione di tale magnificenza e chiedendosi quale ricco straniero fosse mai arrivato alle loro spiagge. Portarono la notizia al vecchio capo del clan – lo stesso che molto tempo prima aveva scacciato il figlio – e quello si fece incontro allo straniero per offrirgli ospitalità. Egli non riconobbe il proprio figlio nell'uomo di bell'aspetto che accettò di condividere il suo tetto, ma trattò Shamus con tutti gli onori dovuti a un giovane gentiluomo dal portamento così nobile.
Quella stessa sera, durante la grande festa che era stata allestita per lui, Shamus rivelò la sua identità e sanò la ferita che lo aveva diviso dal padre. Seguendo gli usi di quei tempi, in base ai quali era il padrone di casa in persona a dover servire un ospite d'onore, il vecchio capo del clan portò il vino a Shamus mentre questi sedeva alla grande tavola.
Quando il vecchio si inginocchiò di fronte al figlio, offrendogli la coppa perché bevesse, Shamus esclamò:
"Oh, padre mio, non ti ricordi di me? Io sono il figlio che scacciasti pieno di collera a causa della profezia fatta dagli uccelli. Ora quella profezia si è avverata, perché tu stai servendomi alla tua stessa tavola. Oh, padre, ricevimi ancora come tuo figlio! Una volta di più ti giuro che il pensiero del tradimento non mi ha mai sfiorato il cuore, e che contro di te non ho mai concepito alcun malvagio proposito."
A queste parole il vecchio balzò in piedi con un grido di gioia e si gettò fra le braccia di Shamus. In presenza di tutti coloro che affollavano la grande sala egli restituì al figlio tutti i suoi diritti di erede, e grande fu la gioia degli uomini del clan.
Quando il racconto delle peripezie di Shamus venne reso noto, la sua fama di viaggiatore fece il giro della regione, fino a che un giorno arrivò anche alle orecchie del re di Scozia. A quel tempo, la costa occidentale della Scozia veniva spesso devastata dagli attacchi

e dai saccheggi dei navigatori scandinavi, e il re stava cercando un uomo degno di fiducia da porre al comando di una roccaforte sulle coste del Kintail. Chiamò Shamus alla sua corte e, trovandolo uomo di grande saggezza, gli ordinò di costruire un castello su Eilean Donan, l'isoletta rocciosa di fronte a Totaig, perché diventasse una torre d'osservazione e una fortezza a difesa dagli invasori scandinavi.

La magia del berretto azzurro

Viveva un tempo ad Ardelve, nel Kintail, un pescatore di nome Iain MacRae. Era una gelida giornata d'inverno, e Iain si rese conto che il tempo non prometteva niente di buono: i cavalloni sull'oceano si gonfiavano sempre più e nell'aria era il presagio d'una tempesta imminente. Dato che non c'era speranza di poter uscire per una battuta di pesca, decise di costruire una nuova chiglia alla sua barca, e si diresse verso i boschi che ricoprivano il territorio fra Totaig e Glenelg alla ricerca di un tronco d'albero che avesse le caratteristiche adatte alle sue necessità.

Iain si era da poco inoltrato nel bosco quando una fitta nebbia lattiginosa, calata dalle colline, si insinuò tra gli alberi rendendo evanescente e indistinguibile il paesaggio tutto attorno. Consapevole di essere molto lontano dalla sua casa, Iain si preoccupò di rintracciare al più presto la strada per il ritorno, atterrito al pensiero di dover trascorrere all'aperto le gelide ore della notte. Nella caligine nebbiosa che lo avvolgeva riuscì a scorgere un piccolo sentiero, che gli sembrò proprio quello che aveva preso entrando nel bosco e che, quindi, lo avrebbe riportato ad Ardelve.

Ben presto però dovette accorgersi che si sbagliava. Dopo una serie di svolte, il sentiero uscì dal bosco, inoltrandosi in una misteriosa campagna. L'oscurità era ormai scesa e Iain constatò di essersi definitivamente perso. Quando già temeva di doversi rassegnare a trascorrere la gelida notte all'aperto, in mezzo all'erica, protetto solo

dalla sua coperta, poco lontano scorse – tra la bruma opaca – una fioca luce. Si incamminò in quella direzione e, quando fu più vicino, si accorse che il barlume proveniva dalla finestra di uno *shieling*, una di quelle casupole in pietra dove alloggiavano i contadini durante l'estate, quando portavano le mandrie al pascolo.
"Finalmente potrò avere un riparo per la notte e farmi una bella dormita al tepore di un fuoco di torba" pensò Iain, bussando alla porta del tugurio. Ma, con sua grande sorpresa, nessuno rispose.
"Ci dev'essere sicuramente qualcuno lì dentro" pensò. "Le candele non possono essersi accese da sole!"
Bussò nuovamente alla porta ma, ancora, non ricevette alcuna risposta, malgrado dall'interno si udissero distintamente delle voci. Sempre più adirato, Iain gridò: "Ma che razza di gente siete voi che osate rifiutare ricovero a uno stanco viandante che si è smarrito nella gelida notte del Kintail?"
Finalmente un tramestio di passi si avvicinò alla porta e una vecchia megera aprì il battente di un piccolo spiraglio.
La donna, fissandolo con attenzione, gli disse in tono scontroso: "Puoi fermarti qui per questa notte, non ci sono altri ripari per miglia e miglia intorno; entra e accomodati accanto al focolare."
Iain entrò dal pertugio e la vecchia si premurò di chiudere subito la porta della stamberga. Un confortevole tepore proveniva dal fulgido fuoco di torba del focolare. Altre due grinzose megere sedevano ai lati del camino. Le tre donne lo ignoravano, come se neanche fosse stato presente; infine, quella che lo aveva fatto entrare lo condusse presso il focolare, dove il pescatore si sdraiò sul pavimento avvolgendosi nella coperta. Suggestionato dall'inquietante atmosfera che aleggiava nella casupola, Iain non si sentiva tranquillo e decise che sarebbe stato più prudente restare ben sveglio.
Le megere lo tennero d'occhio e, quando parve loro che si fosse addormentato, una di esse silenziosamente si alzò dirigendosi verso

un grosso baule di legno accostato alla parete più lontana. Iain, sempre fingendo di dormire, vide la vecchia alzare con fatica il pesante coperchio del baule ed estrarne un berretto azzurro, che si infilò con gran cura sulla testa.
"Carlisle!" gridò la vecchia con voce aspra, prima di svanire completamente di fronte all'esterrefatto Iain.
Le altre due vecchie seguirono l'esempio della prima: andarono al baule, sollevarono il coperchio e si infilarono in testa due berretti azzurri; e dopo aver gridato "Carlisle!", scomparvero in un baleno.
Alla vista di quel prodigio, Iain non poté trattenere la curiosità che lo divorava. Gettò la coperta, si alzò da terra e si precipitò al baule dove, al suo interno, vide un quarto berretto azzurro, del tutto identico a quelli usati dalle tre megere. Immediatamente si ficcò in testa il berretto e gridò, come aveva sentito fare in precedenza: "Carlisle!"
Di colpo le mura di pietra del tugurio si assottigliarono intorno a lui fino a svanire. Iain si sentì afferrato da una specie di vortice che dapprima lo scagliò in aria a gran velocità e, poi, lo fece cadere con un tonfo su un pavimento di terra battuta. Si guardò in giro e, con sua grande sorpresa, si accorse di essere piombato in una smisurata cantina traboccante di botti, damigiane e bottiglie di vino.
Le tre vecchie streghe, al culmine dell'allegria, stavano brindando sedute a un tavolaccio. Appena si resero conto di chi era precipitato in mezzo a loro, si levarono in piedi gridando: "Kintail, Kintail, di corsa!" E scomparvero in men che non si dica.
Iain, al contrario, questa volta non aveva alcuna intenzione di seguirle; il luogo in cui si trovava corrispondeva ai suoi desideri. Cominciò a esplorare l'immenso sotterraneo, esaminando attentamente botti e bottiglie e da ognuna sorbendo un goccio o lunghe sorsate. Finché, dopo tanto bere, si diresse barcollando verso il fondo della cantina, dove cadde in un sonno profondo come mai nella sua vita.

Bisogna sapere che la cantina, nella quale Iain era imprudentemente finito, apparteneva al Vescovo di Carlisle e si trovava in Inghilterra nei sotterranei del suo palazzo.

Il giorno dopo, come erano soliti fare tutte le mattine, i servi del Vescovo si recarono nella cantina, dove si trovarono di fronte a un vero scempio: cocci di vetro, bottiglie sparse ovunque e botti da cui sgorgava ancora vino sul pavimento!
Riavutosi dallo stupore, il cantiniere si rivolse così agli altri inservienti: "Già era accaduto che qualche bottiglia venisse rubata dagli scaffali, ma mai si era visto un furto tanto inqualificabile."
In quel mentre, uno dei servi si accorse di Iain, che giaceva ancora immerso in un profondo sonno e con il berretto azzurro calcato sulla testa. "Ecco il ladro, ecco il ladro!" gridarono all'unisono, e lesti lo afferrarono legandogli le mani dietro la schiena e serrandogli le caviglie, così da farlo sembrare un povero pollastro pronto per lo spiedo.
Il prigioniero venne trascinato al cospetto del Vescovo, non prima di avergli tolto dal capo il berretto azzurro, perché era giudicato sconveniente presentarsi a palazzo con la testa coperta. Iain fu immediatamente processato e condannato a morte: per espiare la sua colpa sarebbe stato messo al rogo!
Nella piazza principale di Carlisle iniziarono i preparativi per l'esecuzione: venne innalzata una grande catasta di legna al cui centro Iain fu strettamente legato a un robusto palo. Una gran folla si era radunata attorno al rogo in attesa di assistere al lancio del

ceppo ardente sulla catasta per attizzare il fuoco.
Rassegnato al suo destino, Iain aveva smarrito ogni speranza. Il pensiero era rivolto al suo passato, che mai gli era parso tanto desiderabile, quando, improvvisamente un'idea gli attraversò la mente: "Un ultimo desiderio, un ultimo desiderio!" si mise a gridare. "Portatemi il mio berretto azzurro; è con esso che voglio compiere il mio viaggio verso l'eternità!" Il suo desiderio, come si conviene per un condannato a morte, venne esaudito, e il berretto azzurro gli fu posto sul capo.
In quell'istante, mentre le prime fiamme già gli sfioravano i piedi, gridò con tutta la voce che aveva in corpo: "Kintail, Kintail, di corsa!"
Gli stupefatti abitanti di Carlisle rimasero a bocca aperta: Iain MacRae, insieme al palo che lo teneva legato, svanì nel nulla e mai nessuno lo rivide nelle contrade inglesi.
Ripresa conoscenza dopo il gran volo, Iain si ritrovò dove la sua avventura era iniziata, tra le colline dietro i boschi tra Totaig e Glenelg. La casupola dove le streghe lo avevano accolto era scomparsa. Il sole illuminava il mattino e in lontananza vide un vecchio contadino venirgli incontro.
"Ti prego" disse Iain al contadino, "liberami da questa scomoda posizione!" Il contadino si avvicinò e sciolse i legacci che lo tenevano avvinghiato al palo.
"Dimmi, come mai ti trovavi in questa strana situazione?" gli chiese.
Iain osservò attentamente il palo e, soltanto allora, si rese conto che si trattava di un gran pezzo d'albero diritto e resistente, che poteva egregiamente servire allo scopo per cui si era inoltrato nei boschi.
"Och, è un bel pezzo di legno che mi servirà per fare una nuova chiglia alla mia barca da pesca" rispose prontamente. "Il Vescovo di Carlisle in persona me ne ha fatto omaggio!"
Come il vecchio gli ebbe mostrato il sentiero che portava ad

Ardelve, Iain si mise in cammino verso casa con il cuore contento e il sorriso sulle labbra.

L’Each-Uisge

Peggac, la piccola vacca bruna della mandria di Anna, era un animale imprevedibile: appena le si presentava l’occasione iniziava a girovagare, portandosi dietro tutte le sue compagne. La pastorella non la perdeva mai d’occhio, nemmeno quando si fermava a riposare.
Quel giorno, mentre era seduta sotto un albero, Anna udì un forte muggito e istintivamente volse lo sguardo verso Peggac. La vacca si era alzata – e con essa tutti gli altri animali – per osservare una sagoma scura che si avvicinava di gran carriera. Era un cavallo dalla folta criniera e dalla lunga coda, con un mantello più nero delle ali del *boobrie*, il mitico uccello che si leva in volo al crepuscolo. “Di chi può mai essere quell’animale?” pensò Anna, sorpresa. Nessuno dei suoi vicini possedeva un cavallo tanto prestante.
Il cavallo apparve ancora il giorno seguente e poi tutti gli altri giorni, fino al termine della settimana.
Ogni volta si avvicinava sempre più alla mandria, finché le vacche presero confidenza e, quasi, non fecero più caso alla sua presenza. Peggac, lei sola, pareva inquieta.
Quando Anna raccontò ai genitori dello strano cavallo apparso nella brughiera, anch’essi si mostrarono preoccupati. Sapevano infatti che nel *lochan* dove crescevano le ninfee viveva un Each-Uisge.
“Devi correre a casa quando lo vedi arrivare” le intimò il padre.

“Quella è una creatura malvagia che vive nel *lochan*. Molti uomini sono stati trascinati nelle sue acque dall’Each-Uisge.”
“Ma è un animale straordinario” rispose la ragazza. “Forse potremmo domarlo, e ci sarà di aiuto a trasportare la torba che estraiamo dalla brughiera. Ha una groppa ampia e forte.”
Il padre sembrò sul punto di cambiare idea.
“C’è un solo modo per catturare e domare una di quelle bestie” le spiegò. “Bisogna afferrare la cavezza che indossa! Chi avrà ridotto in suo potere un simile animale potrà ben dirsi fortunato: quei cavalli lavorano per dieci senza mai fermarsi. Se solo avessi il coraggio di affrontarlo… Un cavallo come quello renderebbe orgoglioso il suo proprietario!”
L’Each-Uisge continuò a frequentare il pascolo dove si recava Anna e, con il passare del tempo, anche Peggac si tranquillizzò e smise di aver paura di lui. E quello era proprio il momento che la creatura aspettava. Un giorno, improvvisamente spiccò un balzo verso la mandria e azzannò Peggac. I suoi denti affondarono vigorosamente nel collo della vacca, dopodiché l’Each-Uisge cominciò a trascinarla verso il *lochan*.
Anna fuggì a casa per avvertire immediatamente il padre, che tornò con i cani mettendo in fuga il malvagio animale. Purtroppo però Peggac era morta. L’uomo dovette così escogitare un modo per eliminare l’Each-Uisge, temendo che potesse uccidere anche sua figlia.
Il padre di Anna scuoiò la povera Peggac, prese la pelle e la mise a seccare al sole. Quindi la ricucì, dopo averla imbottita di felci. Il giorno dopo, indossando quella pelle, si sdraiò sull’erica proprio come avrebbe fatto Peggac.
L’Each-Uisge non tardò a comparire. Notò la vacca sdraiata e si avvicinò con circospezione. Alghe e fango ricoprivano il suo mantello, mentre dal suo collo pendeva una robusta cavezza. Non appena si sentì addosso il fiato rovente dell’animale, il padre di

Anna afferrò la fune, tenendola ben stretta. Il cavallo tentò di fuggire, scalciando furiosamente e impennandosi, ma l'uomo non cedette la presa. Anzi, riuscì ad alzarsi e montò in groppa all'animale che, immediatamente, si acquietò.
Da quel giorno il cavallo nero visse nel piccolo campo del padre di Anna. Come un puledro docile e ubbidiente, lavorava da mattina a sera senza mai stancarsi. E mai cercò di far ritorno alle acque del *lochan*. Passò il tempo e un giorno Anna trovò una splendida cavezza in un angolo della stalla. Non immaginando che potesse essere la stessa cavezza che la creatura aveva portato con sé molti anni prima, la fece dolcemente scivolare sulla criniera del cavallo. Poi gli saltò in groppa, come era abituata a fare.
Il cavallo rimase immobile per un lungo istante, poi emise un urlo selvaggio, si impennò furiosamente e si lanciò al galoppo nella brughiera verso il *lochan* delle ninfee.
Così pagò il suo ardire il contadino di Duirinish, e sua figlia Anna non fu mai più rivista.

PARTENZA DEI FOLLETTI

Era sabato mattina e, come sempre, il piccolo villaggio scozzese era immerso nella quiete. Nelle vie deserte regnava il silenzio: tutti gli abitanti si trovavano in chiesa per la funzione festiva. Tutti tranne un giovane pastore e la sua sorellina, che si godevano la pace sonnecchiando seduti davanti alla porta di casa.
Allo scoccare del mezzogiorno una stupefacente visione si parò davanti ai loro occhi increduli. Una lunga fila di minuscole figure a cavallo procedeva nella stretta gola che conduceva al paese. Si sfregarono gli occhi: l'inconsueta processione avanzava di buona lena tra gli arbusti e, ben presto, giunse nei pressi della casa dei ragazzi, la superò e piegò verso sud, inerpicandosi sulle pendici della collina.
A guardarli da vicino si poteva notare quanto quei cavalieri fossero strani. Si trattava di creature piccole e sgraziate, dalla chioma irsuta e i tratti rozzi. I corpi deformi erano malamente avvolti in grezzi abiti di taglio antico e lunghe ciocche di capelli incolti spuntavano dai minuscoli cappellacci rossi.
I giovani e unici spettatori fissavano impietriti la scena. Con un misto di curiosità e sgomento guardarono sfilare un cavaliere dopo l'altro: in sella a cavalli bassi e pelosi, l'uno più deforme del precedente, passavano accanto alla casa per poi scomparire nella boscaglia. Quando ormai anche l'ultimo della schiera, che si era attardato a qualche passo dai compagni, stava per oltrepassarli, il

giovane fece uno sforzo per vincere la paura che lo paralizzava.
“Chi siete, buon uomo?” chiese il ragazzo con voce tremante. “E dove state andando?”
“Non della razza di Adamo” rispose la creatura, voltandosi per un istante. “Nessuno vedrà mai più il Piccolo Popolo in terra di Scozia.”

La ragazza che non aveva paura di nulla

C'era una volta una ragazza che niente e nessuno avrebbe potuto spaventare. Questo, almeno, era ciò che i suoi compaesani pensavano di lei. La ragazza viveva tutta sola in una piccola fattoria nella foresta. La madre era morta quando era ancora piccola e il padre, che passava gran parte del suo tempo alla taverna del villaggio, non se ne era mai preso cura. Un giorno, poi, se ne andò definitivamente e mai fece ritorno.

Poiché la ragazza non aveva altri parenti, i compaesani cercarono di convincerla che sarebbe stato più prudente andare a vivere nel villaggio piuttosto che starsene tutta sola nella casa nella foresta.

"Perché dovrei lasciare questa casa?" domandava la ragazza. "Sto benissimo dove mi trovo."

"Ma come!" si stupivano i paesani. "Non hai paura a vivere tutta sola in mezzo alla foresta? Chiunque, al posto tuo, tremerebbe!"

"Pensa a tutti gli animali che vivono nei dintorni!" insistevano.

"Sciocchezze!" rispondeva la ragazza. "Sapete benissimo anche voi che non ci sono bestie feroci nel nostro territorio. Al massimo qualche cervo, lepri in cerca di radici o volpi a caccia di galline."

I paesani rimasero della loro opinione e continuarono a essere molto preoccupati per la ragazza. Nella vasta e tenebrosa foresta poteva accadere di tutto! Nessuno sapeva cosa poteva nascondersi nei suoi oscuri anfratti ed era possibile vi fossero celati pericoli ben più gravi degli animali selvatici.

"Quali pericoli?" chiedeva la ragazza.

I paesani sussurravano a mezza voce: “Il Piccolo Popolo!”
“Goblin, gnomi e creature simili!” rispondeva lei con una risata. “Sono solo chiacchiere messe in giro per spaventare i bambini!”
La gente era sconvolta nel sentirla pronunciare parole del genere: possibile che non credesse davvero all’esistenza dei folletti? A quella domanda la ragazza non rispondeva: che esistessero o meno, a lei poco importava.
I paesani finirono per desistere. Era davvero cocciuta ma – bisognava ammetterlo – nonostante fosse una ragazza era proprio coraggiosa. Così cominciarono a parlare di lei come della ragazza che non aveva paura di nulla.
E quello che poteva sembrare solo un modo di dire era, in effetti, la verità.
Di cosa doveva aver mai paura? Il suo cane e il gatto sapevano bene come tenere lontano dal giardino e dal pollaio lepri e volpi. E se un orso (che, comunque, nella foresta non si era mai visto) fosse venuto a curiosare tra le sue arnie, l’avrebbe sistemato per bene, rimandandolo da dove veniva a suon di calcioni. Nel caso di folletti o altre creature del bosco, ammesso che ce ne fosse veramente qualcuno, li avrebbe ignorati e ognuno si sarebbe occupato dei fatti suoi.
La ragazza non aveva niente da chiedere più di quanto avesse: la casa e il giardino a cui badare, la vacca e due pecore, le galline e le api, il cane e il gatto erano più che sufficienti a riempirle le giornate.
Anche se nel corso di un intero anno era ben raro che le accadesse di vedere del denaro, non ne sentiva la mancanza: nella bottega del villaggio era in grado di scambiare i prodotti della sua fattoria con quello che non poteva coltivare o fare di persona. Vivendo in questo modo, a cosa le sarebbero serviti dei soldi? Con il suo buon carattere riusciva a essere di buon umore dal mattino alla sera.
Un giorno, uno dei ragazzi del villaggio la vide per strada e si rese

conto che era di gran lunga la più bella ragazza della regione. Dopo averla osservata attentamente, pensò che era ormai entrata nell'età in cui poteva cominciare a pensare al matrimonio. Il ragazzo raccontò della bellezza della fanciulla a un paio di amici e questi, a loro volta, diffusero la notizia tra gli altri giovani del paese così che, nel giro di poco tempo, un folla di giovanotti si riunì alla sua porta, ognuno cercando di mettersi in mostra. Come uno sciame d'api le ronzavano intorno perché si decidesse a sceglierne uno per marito.
In verità, un solo ragazzo non partecipò alla gara: Wully, il figlio del tessitore, che aveva un piccolo *croft* sulla collina nei pressi della foresta. Quando uno dei ragazzi lo informò della bellezza della giovane e di come fosse ormai in età da marito, rispose che già lo sapeva, e anche da tanto tempo. Quando poi gli chiesero se intendeva corteggiarla, rispose di no: preferiva aspettare il momento più adatto; e si avviò verso il suo podere perché doveva accudire le pecore. La risposta lasciò sconcertati gli altri giovani, che lo giudicarono per lo meno stravagante.
La ragazza respinse tutti coloro che la chiesero in sposa.
"Perché dovrei?" rispondeva loro.
Per essere meglio protetta? Non aveva mai avuto difficoltà a cavarsela da sola e, in ogni caso, c'era il suo cane. Per interesse? Il denaro non le serviva. Per amore? A questa domanda rispondeva sorridendo: prima avrebbe dovuto incontrare il ragazzo che faceva per lei, poi avrebbe preso una decisione. Per ora, andava bene così.
Poco a poco, tutti i giovanotti della zona finirono per accettare l'idea di non poterla conquistare e, con un certo sollievo, la ragazza tornò alla sua vita e alle sue abitudini.
Non mancarono quelli che andarono a commentare l'accaduto con Wully, il figlio del tessitore. Aveva fatto bene a non sprecare il suo tempo con una fanciulla così cocciuta, dicevano, ma non era comunque normale che una ragazza non avesse paura di nulla.

Wully non rispondeva, limitandosi a borbottare: “Beh, staremo a vedere”, prima di tornare ad accudire le sue pecore.

Trascorsero giorni e settimane, finché una sera la ragazza tolse dallo scaffale della cucina il vaso con la farina di avena con cui voleva preparare delle focaccine per cena.
“Perbacco!” esclamò. “Ho quasi finito la farina! Anche grattando il fondo del vaso non avrò più avena per il porridge di domani mattina.”
Pensò che le conveniva portare, quella sera stessa, un sacco di avena da macinare da Hughie, il mugnaio. Così, dopo aver cucinato e mangiato le focaccine, andò al capanno che le serviva da dispensa, riempì un sacco, se lo mise sotto braccio e si diresse verso il mulino. La ragazza immaginava che sarebbe stato piacevole fare una passeggiata in una sera così dolce e luminosa.
Purtroppo, quando arrivò al mulino, lo trovò sprangato. Provò a bussare alla porta di casa del mugnaio ma anch’essa era chiusa. L’uomo era partito con tutta la famiglia per far visita a dei parenti; nessuno, quindi, avrebbe potuto macinare l’avena per lei. Deposto il sacco con l’avena, la ragazza si sedette sul gradino della casa per riflettere.
L’altro mulino nei paraggi, quello del mugnaio Lachie, nei pressi del villaggio successivo, si trovava pur sempre a una bella distanza. Aveva molto cammino davanti a sé e il crepuscolo era ormai calato, ma dovendo procurarsi la farina per il porridge della mattina dopo, riprese il sacco di avena e si avviò.
Giunse alla casa del mugnaio Lachie che era notte fonda; il buio era fitto come all’interno delle caverne di Cruachan. Il mulino di Lachie appariva immobile nella notte, con la porta chiusa da un chiavistello. La ragazza, però, scorse una sottile striscia di luce che filtrava dalla casa del mugnaio, proprio lì accanto. Si avvicinò e

bussò alla porta.
Venne ad aprire il mugnaio, che nel vederla rimase muto per la sorpresa.
"Ho portato un sacco di avena da macinare" disse la ragazza.
Il mugnaio taceva, continuando a fissarla.
"Mi spiace disturbarti a quest'ora" dovette insistere, sia pur con gentilezza. "Ho finito la farina e non ho più nulla per la colazione di domani mattina."
"A quest'ora di sera non si macina niente!" rispose infine il mugnaio. "Torna domattina."
La ragazza, però, era testarda: "Ti dico che non ho più farina in casa" ripeté con impazienza. "Devi macinare la mia avena per il porridge di domani mattina."
"Vuol dire che tornerai qui a digiuno" concluse il mugnaio, "perché ti ho già detto che di notte non si macina proprio un bel niente!"
"Allora dammi la chiave del mulino" ribattè la ragazza. "Macinerò l'avena per conto mio!"
"Ascoltami bene!" gridò il mugnaio, davvero infuriato. "Non macinerò la tua avena né ti darò la chiave del mulino!" E aggiunse: "Non sai che quando qualcuno macina di notte, un goblin grosso e mostruoso compare all'improvviso, ruba la farina e riduce il poveraccio a un ammasso di ossa rotte?"
"Sono soltanto sciocche frottole! Me la rido del tuo goblin!" gridò la ragazza. "Goblin o non goblin, macinerò la mia avena!" concluse con determinazione. "Voglio la chiave!"
La grinta della giovane donna lasciò ammutolito il mugnaio, che andò a prendere la chiave, chiamando come testimoni la moglie e gli altri abitanti della casa: lui l'aveva avvertita, quindi non era responsabile di ciò che le sarebbe accaduto.
Finalmente la ragazza ottenne la chiave. La moglie del mugnaio le diede una lanterna accesa per rischiarare l'interno del mulino.
La ragazza aprì il chiavistello e si guardò attorno con circospezione:

nulla. Sembrava non esserci proprio nessun altro nell'ampio locale.
"Bene" pensò tra sé la ragazza, mentre si accingeva ad aprire il passaggio dell'acqua nella gora.
Lentamente, la ruota del mulino si mise in moto gemendo sotto il peso dell'acqua. "Clac! Clac! Uisccc! Clac! Clac! Uisccc! Clac! Clac! Uisccc!" faceva, girando, la ruota del mulino. Versato il contenuto del sacco nella tramoggia, l'avena prese a scorrere verso la macina.
La ragazza si sedette per riposarsi, anche in vista del lungo viaggio di ritorno che l'attendeva. In breve tutta l'avena venne macinata e la farina riversata nel sacco, che la ragazza chiuse con un nodo.
"Ecco fatto" disse tra sé, "non sono stata disturbata da nessuno!"
Non aveva ancora terminato la frase, che dalle assi del pavimento saltò fuori uno spaventoso, enorme goblin! Con una mano la creatura brandiva una grande mazza nera, mentre con l'altra si protendeva per afferrare il sacco di farina.
"Cosa ti sei messo in testa?" urlò la ragazza, al pensiero che la colazione del mattino dopo stava per svanirle sotto il naso. E mentre gli gridava dietro, gli strappò di mano la mazza e prese a rincorrerlo.
Il goblin, che pure aveva affrontato tanti uomini nel mulino di notte, era disorientato: mai si era imbattuto in una donna così audace. Quella situazione era assolutamente insolita e oltretutto la ragazza si era impadronita della sua mazza! I goblin, si sa, non brillano per una gran prontezza di spirito, così l'unica reazione che ebbe fu la fuga!
La ragazza lo raggiunse e lo colpì sull'orrida testa con la mazza nera. Il goblin cercò riparo negli angoli, ma la ragazza lo stanò a colpi di mazza, facendogli fare più volte il giro del mulino. La mazza roteava in continuazione, a volte colpendo il povero goblin, a volte finendo sulle pareti, in ogni caso provocando un gran frastuono.

Il mugnaio, atterrito, sprangò la porta di casa e, imitato dagli altri familiari, si turò le orecchie per attenuare il baccano che proveniva dal mulino.
Nella sua continua corsa da un muro all'altro del mulino, il goblin capitò nei pressi della tramoggia che serviva per caricare i cereali. Proprio lì accanto era appoggiata una grossa spranga di duro legno di quercia. Il goblin si girò di scatto nel tentativo di afferrare la sbarra, ma la ragazza fu più svelta e gli diede una pedata in mezzo alla schiena, tanto forte da farlo cadere, a testa in giù, proprio dentro la tramoggia. Poi, senza perder tempo, riavviò la ruota del mulino e il goblin finì in mezzo alle macine, che lo travolsero facendolo girare senza fine.
I goblin, come è noto, non possono morire, ma quel trattamento gli fece davvero un gran male.
Urla strazianti uscivano dalle macine del mulino. "Fammi uscire! Fammi uscire! Liberami!" strillava il goblin, e quegli urli disperati riuscirono a scoperchiare il tetto del mulino.
Il mugnaio, la moglie e tutti gli abitanti della casa, sempre più terrorizzati, cercavano vanamente di coprirsi le orecchie nascondendo le teste sotto i cuscini, ma il tremendo frastuono non cessava.
Intanto il goblin proseguiva nella sua straziante richiesta: "Fammi uscire!"
"Non ci penso neppure, quello è il posto che ti spetta!" rispondeva la ragazza mentre tentava di mettersi un po' in ordine, scarmigliata com'era per le conseguenze della lotta.
"Fammi uscire" supplicava il goblin. "Ti prometto che me ne andrò subito e non ti disturberò mai più."
"Dici il vero?" chiese la ragazza.
"Te lo assicuro" rispose il goblin.
"Arrivati a questo punto ti voglio credere" concluse benevola la fanciulla, bloccando il flusso dell'acqua nel canale.

La ruota del mulino si arrestò, il goblin smise di lamentarsi e la quiete riavvolse il mulino. Ma poiché la creatura non riusciva a uscire dalla tramoggia, la ragazza fu costretta ad afferrarlo per il collo.
Mai si era visto un goblin tanto malandato! Senza proferire parola, trascinò le doloranti ossa fuori dal mulino e scomparve per sempre nella notte.
La ragazza riprese il suo sacco di avena macinata, si infilò sotto il braccio la mazza del goblin, chiuse a chiave la porta del mulino e fece ritorno alla casa del mugnaio. Bussò con vigore alla porta ma ci volle un bel po' di tempo perché il mugnaio, ancora sconvolto dalla paura, osasse scendere e aprire.
"Ti restituisco la chiave e la lanterna" disse la giovane. "Ho macinato la mia avena e ti ho anche liberato dal goblin. Adesso me ne torno a casa."
Rimise in spalla il sacco, e con la nera mazza sotto braccio se ne partì per il viaggio di ritorno.
In un battibaleno la notizia si sparse nel villaggio. Il mattino seguente, prima ancora che la ragazza avesse terminato di mangiare il suo porridge, i suoi paesani già sapevano come fosse riuscita a scacciare il goblin dal mulino di Lachie. Il mugnaio era uscito che era ancora buio e aveva raccontato a tutti l'accaduto.
Anche Wully, il figlio del tessitore, fermatosi al villaggio presso la bottega del fabbro, venne a conoscenza dell'impresa della giovane. Nell'udire la notizia il suo cuore si rattristò: aveva sempre pensato che la ragazza potesse un giorno ricredersi e ammettere che aveva bisogno di un uomo che badasse a lei e, in tal caso, sperava ancora di essere il prescelto. Quello che era successo andava in tutt'altra direzione. Non erano dunque solo dicerie. La ragazza aveva dimostrato di sapersela cavare da sola anche in una situazione tanto difficile.
"Ora" disse a se stesso con rammarico, "è certo che non avrà mai

bisogno di me.”
Sotto l’influsso di quei tristi pensieri, riprese lentamente e di malavoglia il suo cammino. Mentre passava accanto alla strada che si inoltra nella foresta, a un tratto udì la voce della ragazza che gridava come una forsennata. Erano urla tremende, quasi come quelle del goblin! Il ragazzo si mise a correre a perdifiato.
“Forse è stata catturata da una banda di ladri che la stanno derubando” pensò Wully, precipitandosi lungo il sentiero.
Trafelato giunse nel cortile della fattoria e, prima di entrare, afferrò una mazza nera appoggiata al cancello. Con un solo colpo spalancò la porta e avanzò oltre la soglia, roteando lo sguardo, pronto ad affrontare chiunque stesse minacciando la ragazza. Ma, subito, si bloccò stupefatto.
La ragazza era sul tavolo, in piedi tra la tazza di porridge e la scodella del latte. Teneva stretta la gonna alle ginocchia, implorando aiuto con grida strazianti e con gli occhi chiusi per la paura: sul pavimento si aggirava furtivo un topolino grigio!
Deposta la mazza, Wully lasciò che urlasse ancora un po’, quindi le disse: “Mi avevano raccontato che tu sei la ragazza che niente al mondo può spaventare.”
“Wully, ti prego, manda subito fuori quel topo! Il cane e il gatto sono in giro, soltanto tu mi puoi salvare!” esclamò la giovane riaprendo gli occhi.
“Sembra che anche tu abbia bisogno di un uomo che si prenda cura di te!” commentò Wully.
“Sembra proprio di sì!” sospirò la ragazza.
Afferrata la scopa da dietro la porta, Wully sospinse il topolino fuori dell’uscio. Poi prese le mani della fanciulla, l’aiutò a scendere dal tavolo, la strinse tra le braccia e la baciò.
“Ci sposeremo domenica” le disse.
“Sì” gli rispose la ragazza, e gli appoggiò la testa sulla spalla, con il gesto più naturale del mondo.

I due ragazzi si sposarono e il loro fu un matrimonio felice. L'episodio che li aveva uniti non fu dimenticato: quando lei se ne usciva con qualche frase un po' spavalda, bastava che Wully dicesse "topino!" e subito la giovane sposa si schermiva, arrossendo al ricordo della sua avventura.
Grazie a questa intesa ben riuscita, vissero per sempre insieme felici e contenti.

MACHARG
E GLI ELFI D'ACQUA

Le carcasse sventrate degli antichi vascelli affondati nelle acque della Solway – così raccontano molte storie e leggende – sono la dimora degli elfi d'acqua e delle fate di mare, maligni esseri soprannaturali che si divertono a rapire giovani fanciulle e bravi ragazzi.
Un tempo cadde nelle loro mire la bella moglie di Laird Macharg: notte e giorno, al riparo nelle loro dimore sottomarine infestate dagli spiriti, folletti e fate tramavano per separare la donna dal marito.
Alexander Macharg era un signore decisamente benestante. Possedeva tre acri di brughiera e due grandi orti, sette vacche, una coppia di cavalli e sei agnelli. La sua vera fortuna era stata però sposare una donna così bella. La moglie era stata infatti una delle donne più ambite delle sette parrocchie. Pare addirittura che un signore di Nithsdale e due fattori di Annandale, per la disperazione di averla persa, si fossero dati al bere consumando tutti i loro averi fino all'ultimo scellino.
Dopo le nozze con Alexander, se i numerosi spasimanti dovettero definitivamente rassegnarsi, non fu così per un'altra classe di ammiratori della bella fanciulla: gli elfi d'acqua appunto, che continuavano a desiderarla ardentemente.
Un giorno Laird Macharg partì per una battuta di pesca con la

fiocina e la rete e guidò la barca al largo, spingendosi fin nel punto in cui si trovavano le carcasse delle navi. Colà gettò la rete, aspettando che si alzasse la marea. La notte era così calma e senza vento che si poteva udire perfino il suono delle onde che giocavano con le conchiglie e i sassi sulla spiaggia, a molte miglia di distanza. All'improvviso, dalla chiglia dei due relitti scaturì una strana luminosità, accompagnata dagli echi dei sordi colpi di una di quelle accette che si usano per squadrare il legname. Chi potevano mai essere quei misteriosi carpentieri?
Lo stupore di Macharg aumentò ancora nell'udire una vocetta stridula che diceva: "Ehi, fratello! Cosa stai facendo?"
"Sto fabbricando una moglie per Sandie Macharg!" squittì da un'altra carcassa il compagno, con una voce ancora più acuta.
Una tremula risata echeggiò da nave a nave e da sponda a sponda, rivelando il godimento che gli spiriti malvagi si aspettavano di trarre dal loro lavoro.
Macharg era un uomo devoto e timorato di Dio. La sua forza, unita alla saggezza e al coraggio, gli avrebbero permesso senz'altro di affrontare con una certa tranquillità una dozzina di elfi terrestri. Ma, bisogna sapere, gli elfi d'acqua sono più astuti; inoltre, poiché le loro dimore si trovano nelle profondità degli abissi, è quasi impossibile che uno riesca a cavarsela se viene trascinato sott'acqua.
Macharg tornò immediatamente a casa e, per prima cosa, riunì la famiglia attorno al focolare. Poi prese dallo scaffale la vecchia Bibbia che era appartenuta a suo padre e iniziò a pregare per allontanare le calamità che lo minacciavano. Prese ogni sorta di precauzione per preservarsi dal potere degli esseri maligni: gettò sale nel fuoco, sprangò la porta di casa e chiuse ermeticamente tutti i pertugi nei muri.
La moglie era stupita, tuttavia guardò in silenzio il marito mentre compiva quelle operazioni. Ciò dimostra quanto fosse saggia: non

c’era bisogno di far domande, gli occhi dell’uomo dicevano tutto.
Quella notte un cavallo giunse al galoppo fino all’uscio della loro casa. Il cavaliere che lo montava scese dalla sella con un balzo e bussò energicamente alla porta.
“Il pentolone della comare è sul fuoco” esordì la voce misteriosa percuotendo i battenti. “Questa notte sta per nascere un piccolo briccone in casa di Laird Laurie. Presto, monta a cavallo, brava donna!”
“Oh, cielo, chi l’avrebbe mai detto!” esclamò la moglie di Sandie Macharg. “Laird Laurie è rimasto per diciassette anni senza eredi. Sandie, caro marito, portami il mantello e il cappuccio.”
“Se anche tutti i signori del Galloway dovessero rimanere senza eredi”, disse Macharg mettendo un braccio attorno al collo della moglie, “giuro che stanotte non oltrepasserai la soglia di quella porta. Non cercare di saperne la ragione, donna, e tu, o Signore, accendi su di noi la luce benedetta della luna.”
La donna si ritrasse docilmente e disse: “Marito mio, mandiamo un messaggio per non apparire scortesi. Potremmo dire che mi sono ammalata all’improvviso. Mi piange il cuore nel dover mandare via un povero messaggero con una bugia sulle labbra e neanche un bicchiere di brandy che lo scaldi.”
Macharg fu irremovibile. “Non occorre porgere alcuna parola di scusa a un tale messaggero né a coloro che lo hanno mandato”, disse. “Lascia che se ne vada.”
Adirato per il trattamento ricevuto, il cavaliere rimontò a cavallo e lo spronò nell’oscurità della notte, insultando pesantemente gli abitanti della casa.
“Sei proprio un uomo strano e testardo, mio caro Sandie” disse allora la moglie. “Il tuo sguardo e i tuoi gesti non mi lasciano repliche. Ma io non sono una ragazzina scervellata, sono tua moglie, la tua fedele e devota moglie, e ho diritto a una spiegazione.”

"Torniamo a pregare" tagliò corto Sandie Macharg. E aggiunse: "È scritto: 'Donne, ubbidite al vostro marito'." Poi si inginocchiò e riprese le devozioni, e con lui tutti gli abitanti della casa, compresa la moglie. Le luci vennero spente di nuovo.
"Questo è davvero il colmo" pensò la moglie. "Comunque, per ora, sarò ubbidiente."
Le preghiere dell'uomo interruppero i suoi pensieri. Sandie Macharg pregò con tutto il suo cuore di essere preservato dagli inganni dei demoni e dalle insidie di Satana, da streghe, fantasmi, elfi, folletti, fate, fuochi fatui ed elfi d'acqua; e ancora, dal vascello fantasma della Solway, dagli spiriti visibili e invisibili, dalle navi stregate e dagli spettri che vi dimorano, da tutti gli spiriti del mare che tessono le loro malefiche trame ai danni degli uomini timorati di Dio e si innamorano delle loro mogli.
"Così sia, e che la Tua presenza ci conforti!" chiosò la moglie, al culmine dello sgomento. "Che la mano del Signore possa guidare le azioni del mio buon marito. Mai ho udito in vita mia una simile preghiera da labbra umane."
La donna non aveva ancora finito di parlare che notò un bagliore provenire da fuori. "Oh mio Dio! Che cos'è quella luce" esclamò. "Sandie alzati, marito caro. Il granaio e le stalle stanno bruciando, le bestie moriranno soffocate dal fumo!"
In effetti il cortile di fronte alla casa era illuminato da una gran luce, diversa da quella che si sprigiona da un fuoco, che si alzava verso il cielo. Benché il terrore della moglie fosse ampiamente giustificato, Sandie non fece cenno di alzarsi ma rimase immobile, così come aveva fatto poco prima nell'apprendere la notizia della nascita immaginaria di un erede di Laird Laurie. Ancora una volta, afferrò la moglie per un braccio e le impedì di uscire, minacciando con la mano sollevata – era una mano grande e forte – chiunque avesse avuto l'ardire anche solo di avvicinarsi alla porta.
Là fuori era un vero inferno. I cavalli nitrivano e scalciavano

selvaggiamente, mentre le vacche muggivano a più non posso. Lo scompiglio era tale che, nel vedere quella scena, chiunque avrebbe sicuramente pensato che l'intera fattoria stesse per essere divorata dal fuoco, con le vacche e i cavalli che lottavano per non essere inghiottiti dalle fiamme.
Quando fu chiaro che gli innumerevoli stratagemmi messi in atto dagli spiriti malvagi non avrebbero sortito alcun effetto e che nulla avrebbe potuto indurre il fattore e sua moglie ad aprire la porta di casa, il luogo fu pervaso da una calma minacciosa, a cui seguì una lunga e stridula risata.
Il mattino dopo Laird Macharg andò finalmente ad aprire la porta di casa. Appoggiato al muro, vi trovò un pezzo di legno di quercia, di quelli che si usano per costruire le imbarcazioni, annerito dal fumo e rozzamente scolpito in foggia di essere umano. Alcuni saggi, consultati per un parere, dissero che secondo il disegno degli elfi il tronco avrebbe dovuto essere ricoperto in modo da sembrare di carne e ossa, e poi consegnato a Macharg. Il fattore, se avesse lasciato entrare in casa i visitatori notturni, lo avrebbe così scambiato per la moglie.
Macharg decise di dare alle fiamme la donna di legno in un rogo all'aperto. Dopo aver acceso un gran fuoco, con un forcone vi gettò la scultura degli elfi, che d'un tratto prese a contorcersi sibilando e sollevando grandi vampate.
Le fibre del tronco continuarono a crepitare e scoppiettare producendo rumori sinistri, finché tutto fu ridotto in cenere. Quando il rogo fu completamente spento, fra i suoi resti fu trovata una coppa di metallo prezioso. Un oggetto creato dagli elfi ma purificato e reso innocuo grazie alle virtù del fuoco. E da quella coppa i figli e le figlie di Sandie Macharg, e i loro figli e nipoti, bevono ancora oggi.

Il bimbo ritrovato

C’era una volta una famiglia formata da marito, moglie e un solo figlio. L’uomo e la donna possedevano una bella fattoria e conducevano una vita abbastanza agiata. L’unico cruccio era il figlio, che aveva un carattere eccezionalmente irritabile. Piangeva in continuazione e a nulla valevano gli sforzi per far cessare i suoi strilli.

Un giorno in cui i genitori dovettero assentarsi per parecchie ore chiesero a Donald, uno dei lavoranti che li aiutavano nella fattoria, di occuparsi del bimbo. Dopo avergli dato da mangiare lo misero nella culla, in cucina, in modo che il contadino – cui era stato affidato anche il compito di battere una certa quantità di grano – andasse ogni tanto a dargli un’occhiata. Ma il ragazzo, appena rimasto solo, si sedette accanto al fuoco e si addormentò. Quando si svegliò il suo primo pensiero fu di correre verso il granaio, preoccupato di non riuscire a finire in tempo il lavoro che gli era stato affidato. Ma appena si ricordò che gli era stato chiesto di accudire il bambino fu costretto a tornare sui suoi passi.

Entrò trafelato in cucina per assicurarsi che il piccolo stesse bene e non avesse bisogno di nulla ma, non appena ebbe spalancato la porta, il frugoletto gli si rivolse con queste parole: “Cosa hai intenzione di fare, ora?”

“Quello che mi ha ordinato tuo padre” rispose il giovane. “Devo battere un po’ delle spighe di grano stivate nel granaio; dunque fai il bravo, stai buono e non ti alzare.”

Ma non ci fu verso. Il bimbo tanto insistette con Donald perché lo portasse con sé che, alla fine, il ragazzo fu costretto a cedere. E non solo; appena sgusciato fuori dal letto il piccolo ordinò, bruscamente: “Donald, vai verso est e quando sarai giunto alla grande collina, bussa tre volte, allora li vedrai arrivare. Devi dir loro che sei venuto a cercare il correggiato di Johnny.”
Sulle prime Donald rimase attonito, poi si decise a eseguire gli ordini. Si recò dunque fino alla grande collina, bussò tre volte e vide saltar fuori un ometto che gli consegnò il correggiato e disparve nel nulla.
Johnny si mise al lavoro di buona lena e, nel giro di un’ora, lui e l’atterrito Donald avevano battuto tutto il grano del granaio. Il lavorante fu poi rispedito sulla collina a riconsegnare l’attrezzo con una cerimonia identica a quella con la quale l’aveva ricevuto.
Al suo ritorno trovò il bimbo che giaceva placidamente nella culla.
I fattori tornarono che era quasi buio e, nell’osservare la mole di lavoro svolta da Donald, non lesinarono complimenti al ragazzo, cui domandarono chi tra i vicini lo avesse aiutato a battere così tanto grano.
Fu con un grande imbarazzo che Donald confessò la verità ai suoi padroni, i quali compresero subito che il piccolo che avevano in casa non era figlio loro. “Dobbiamo liberarcene in gran fretta” dissero i due.
Dopo aver pensato al metodo più rapido e sicuro, lo infilarono in un cesto, che posero sul focolare acceso. Appena le fiamme lambirono il fianco della creatura, questa svanì come un soffio su per la cappa del camino. Immediatamente si udirono dei singhiozzi fuori dalla porta. Sulla soglia, come marito e moglie ebbero modo di constatare con grande sorpresa, stava un bimbo che tremava dal freddo: il loro vero figlio.
Il bimbo, tornato a casa dopo quel soggiorno fra gli abitanti del Piccolo Popolo, fu accolto con grandissima gioia dalla sua famiglia,

con cui visse in armonia grazie al suo buon carattere che ne fece un giovane saggio e avveduto.

IL BROWNIE
E L'ACQUA BENEDETTA

Nel Vecchio Bacino del Nith, un fiume del sud-ovest della Scozia, viveva un tempo un *brownie* che lavorava per Maxwell, il Signore di Dalswinton. La figlia di costui nutriva per il *brownie* sentimenti di grande amicizia, tanto da confidargli tutti i suoi segreti, e, fra le creature umane, era quella che il *brownie* amava di più.

Un giorno la giovane si innamorò e fu proprio il suo piccolo amico che la fece incontrare per la prima volta con il giovane che sarebbe poi divenuto suo marito. Il giorno delle nozze, sempre lui vegliò di nascosto sul suo matrimonio. E quando la giovane donna stava per partorire il suo primogenito, fu il *brownie* ad avvertire la levatrice.

Il compito, per la verità, era stato affidato a un ragazzo che lavorava nelle stalle. Quel giorno, però, arrivò la piena del Nith. Le acque del fiume ruggivano e gorgogliavano minacciosamente e la via più breve per la casa della levatrice passava proprio attraverso il Vecchio Bacino, che in molti credevano infestato dagli spiriti. Il ragazzo perciò esitava a mettersi in cammino, paralizzato dalla paura.

Così fu il *brownie* a partire per la casa della levatrice. Gettatosi sulle spalle il mantello di pelliccia della padrona, raggiunse il fiume in sella al cavallo più robusto e lo guadò, attraversando le acque scure e turbinose. Mentre erano già sulla via del ritorno e si apprestavano

a entrare nel Vecchio Bacino, la donna cominciò ad agitarsi: non era decisamente per quella via che pensava di raggiungere il capezzale della partoriente.
"Forse sarebbe meglio non passare per il Vecchio Bacino, questa notte; potremmo incontrare il *brownie*" esclamò la levatrice, cercando di convincere il *brownie* a fermare il cavallo.
"Per questa sera hai già incontrato tutti i *brownie* della regione, dunque non hai niente da temere" la rassicurò il suo fantino. Detto fatto, spronò il cavallo nelle acque del fiume e la condusse sana e salva sull'altra sponda.
Senza perder tempo, giunsero alla casa del signore di Dalswinton e la levatrice fu depositata sulle scale, mentre il *brownie* si precipitò nella stalla, dove trovò l'aiutante che stava ancora infilandosi gli stivali. Il ragazzo si meritò una sonora frustata con le briglie che, nel frattempo, il *brownie* aveva sfilato al cavallo.
Passò qualche giorno e il signore di Dalswinton ricevette la visita del ministro del culto protestante, cui raccontò tutto ciò che sapeva a proposito della fedele creatura. Udito il racconto, il ministro suggerì di far battezzare il *brownie* insieme al bimbo appena nato. Il consenso fu unanime. Il pastore si recò nelle stalle con un'ampolla di acqua benedetta e si nascose dietro il fieno aspettando che il *brownie* iniziasse il suo turno di lavoro notturno.
Appena la piccola creatura comparve, il pastore balzò fuori e senza esitare gli versò sul capo l'acqua benedetta, recitando ad alta voce la formula del battesimo. Non aveva ancora terminato la frase che il *brownie* lanciò un urlo di terrore e sparì. Da quel giorno, non fu mai più visto nei dintorni di Nithsdale.

Lo sgabello magico

C'era una volta una bella ragazza chiamata Nighneag. Fin da quando aveva sedici anni i ragazzi delle città vicine avevano mostrato uno speciale interesse per quella fanciulla così minuta, così leggera e amabile e dalle labbra rosse come i frutti del sorbo selvatico. I suoi occhi grandi scintillavano di un azzurro profondo, mentre i capelli scuri le ricadevano a boccoli sul collo slanciato.
Le figlie dei vicini la guardavano passare con l'invidia negli occhi. Nighneag sapeva di essere bella: non era solo il mondo intero a confermarglielo – Alasdair, Murdo e le dozzine di altri ragazzi che aveva incontrato – ma anche il piccolo specchio vicino alla finestra della sua stanza, che restituiva ai suoi stessi occhi la sua immagine.
Con il passare del tempo, però, Nighneag divenne sempre più vanitosa e insoddisfatta. "Una damigella così bella e delicata" si diceva, "non dovrebbe trascorrere la vita ai margini di una desolata brughiera, passando il tempo ad accudire una mandria di stupide vacche, a spazzare la piccola fattoria e a faticare insieme al padre nei campi."
Un giorno in cui si sentiva particolarmente infelice, mentre si recava a riprendere la mandria al pascolo, prese a lamentarsi a voce alta con le povere bestie. Le vacche erano abituate alla lingua tagliente di Nighneag e alle sue interminabili lamentele ma, fino a quel giorno, non le avevano prestato alcuna attenzione, cosa che esasperava ulteriormente la ragazza. Nighneag le rimproverò in tono astioso per la fatica che doveva sopportare a causa loro. Se

non avesse dovuto accudirle avrebbe ben potuto spendere il suo tempo a pettinarsi davanti allo specchio, oppure a tagliare e cucire dei vestiti nuovi. In poche parole, a coltivare la sua avvenenza.
Quella volta, mentre stava già per andarsene, la ragazza udì una vocina provenire dal bosco di erica: “Aspetta un momento, Nighneag! Non te ne andare!”
La bella si guardò attorno sbigottita e vide una donnina correre verso di lei tenendo fra le mani uno di quegli sgabelli a tre zampe che si usano per mungere le vacche.
“Ohi, ohi, aspetta, non andare così veloce!” gridò ansimando la donnina. “Ho udito i tuoi lamenti e ho pensato che, beh, se mungere le vacche ti reca disturbo, ho qui questo piccolo sgabello che forse ti potrà servire.” La donna lo sollevò con le braccia perché Nighneag potesse vederlo.
La ragazza non nascose la sua delusione: non era certo uno sgabello ciò che avrebbe desiderato, sospirò, ma qualcuno che mungesse al suo posto!
“Oh, aspetta un attimo” la chiamò la donnina, che aveva letto nei suoi pensieri. “Questo non è affatto uno sgabello qualunque. Siediti a fianco di quella vacca dal pelo rossiccio e guarda la differenza.”
Nighneag prese lo sgabello e lo pose a fianco della vacca. Poi, con aria svogliata, cominciò a mungerla. E quale non fu la sua sorpresa quando scoprì che il secchio si era riempito subito di latte senza dover fare alcuna fatica. Allora prese lo sgabello e lo sistemò di fianco alla vacca bianca, e infine munse quella nera. In tutto non ci vollero più di due minuti: incredibile! Anche le vacche parevano ben contente e ripresero a pascolare.
“Ti chiedo una piccola promessa in cambio del mio sgabello” squillò la donnina con un ampio sorriso.
Nighneag si limitò ad annuire, anche se in cuor suo sarebbe stata disposta a regalarle perfino le scarpe che portava ai piedi pur di avere quel magico sgabello.

“Promettimi che da oggi in poi sarai gentile con le tue bestie” proseguì la donna. “Rimproverale pure ma non colpirle mai né con la mano né con il bastone; attenta, perché se lo farai lo sgabello a tre zampe non te la farà passare liscia.”
Nighneag assentì con un piccolo inchino; in fondo non sembrava una promessa difficile da mantenere. Ringraziò la donna e se ne andò, tenendo ben stretto lo straordinario sgabello. E finalmente la ragazza non ebbe più a lamentarsi della fatica di mungere le vacche; anzi, l’incombenza cominciò a sembrarle quasi piacevole.
Naturalmente però nel corso della giornata la attendevano parecchi altri compiti fastidiosi: pulire i pavimenti, lavare le pentole, tagliare le rape e distribuire le granaglie al pollame. Nuovamente si ritrovò a desiderare che qualcun altro prendesse il suo posto e ricominciò a lamentarsi dalla mattina alla sera.
Finché un giorno, mentre stava tornando dal pascolo si dimenticò della promessa. Beth, la vecchia vacca dal pelo rossiccio, non ne voleva sapere di affrettare il passo; Nighneag staccò un ramo da una siepe e cominciò a frustarla energicamente sui fianchi. Giunsero alla stalla e la ragazza si sedette sullo sgabello magico per iniziare a mungere ma, improvvisamente, le tre gambe si misero a saltellare allegramente. Il secchio del latte si rovesciò e, come se stesse cavalcando un riottoso somaro, Nighneag si trovò sballottata su e giù in sella allo sgabello che, nel frattempo, era schizzato fuori dalla stalla. Atterrita dallo spavento, la giovane provò invano a divincolarsi e a saltare a terra. Niente. Lo sgabello la teneva saldamente attaccata a sé.
Con la povera Nighneag sempre in sella, lo sgabello saltò qua e là per tutto il podere nei pressi della fattoria, gettandosi in mezzo alle siepi e ai rovi, tuffandosi nei cespugli di ortiche, nei torrenti e nei fossati. Giunto al confine della brughiera, spiccò un gran balzo in aria e sparì, scaraventando Nighneag in mezzo all’edera. La giovane si ritrovò ricoperta di spine da capo a piedi, la candida pelle piena

di graffi e vesciche, i capelli tutti scompigliati e pieni di nodi. Le vesti erano lacere, e aveva perfino perduto le scarpe.
Nell'udire tutto quel trambusto, Murdo il pastore, Tom il tessitore e Alasdair, che viveva nella fattoria vicina, accorsero per vedere cosa stava succedendo. In quel momento la ragazza, barcollando, si stava rimettendo in piedi. I tre uomini rimasero dapprima a bocca aperta, poi la bocca si spalancò in un sorriso e infine in una fragorosa risata. Risero, risero e risero fino a sentirsi male.
Con il volto rigato dalle lacrime, Nighneag corse immediatamente all'abbeveratoio per lavarsi le ferite e lenire il dolore con l'acqua gelata. L'immagine di sé che le restituì lo specchio d'acqua la fece dapprima sorridere, poi ridere sonoramente. Ma la cosa più strana fu che, più rideva, più le sembrava di sentirsi meglio. I graffi e le ferite smisero di dolere, i nodi nei capelli si sciolsero docilmente fra i denti del pettine e la ragazza provò una sensazione di benessere: in vita sua non era mai stata così felice.
Da quel giorno il sorriso non se ne andò più dalle sue labbra. Nonostante la perdita dello sgabello magico Nighneag si sentiva spensierata e, durante le lunghe giornate di lavoro, cantava senza sosta. La sua bellezza continuò a non avere eguali, tanto che un giorno il figlio più giovane del signore di quelle terre chiese la sua mano.
E, spero che siate d'accordo, questa è la giusta conclusione di una storia tanto strana e singolare.

WHUPPITY STOORIE

In una casetta di pietra vivevano un tempo una donna e il suo bimbo. La casa si trovava in collina, a Kittlerumpit, vicino a un grande bosco di pini; quel luogo, stando a quanto si racconta, si trovava nell'area tra l'Esk e il Sark, due fiumi nel sud-ovest della Scozia che delimitano una regione lungamente contesa all'Inghilterra.

Un giorno il marito della donna lasciò Kittlerumpit per andare al mercato. Nessuno lo aveva visto né avrebbe potuto dire cos'era accaduto, fatto sta che non fece più ritorno. Si sparse la voce che si fosse arruolato volontario nell'esercito, poi che fosse stato rapito da una di quelle bande che battevano le campagne per reclutare con la forza e l'inganno i giovani che si lasciavano convincere ad alzare il gomito in loro compagnia. Ad ogni modo, tutti si convinsero che fosse finito su una nave, ormai in acque lontane.

Rimasta sola, la moglie si trovò in difficoltà. Oltre al figlio a cui badare non le restava che una scrofa. Nonostante i vicini si fossero dichiarati immensamente dispiaciuti per l'accaduto, nessuno le dava concretamente un aiuto. Tuttavia la donna non si lasciò scoraggiare. La scrofa era tutto ciò che possedeva? Bene, l'animale era prossimo a partorire, e lei sperava che nascessero tanti e tanti porcellini da poter allevare e ingrassare, fino a che fossero pronti per esser venduti al mercato.

Accadde invece che un mattino, recandosi al truogolo della scrofa per riempirlo di foraggio, la donna trovò la povera bestia agonizzante. La scrofa grugniva sdraiata su un fianco come se stesse per andarsene da questo mondo. La vista dell'animale in quello stato gettò la donna nella disperazione. Forse nemmeno il giorno in cui aveva perso il marito aveva pianto tanto.

Dopo esser stata seduta per un po' in un angolo della stalla, si asciugò gli occhi e vide una strana figura venirle incontro. Una vecchia stava arrampicandosi lungo il pendio della piccola valle che si stendeva ai piedi della casa. Aveva un vestito verde con un piccolo grembiule bianco e un cappuccio di velluto nero, sopra al quale stava appoggiato un cappello di castoro a forma di pan di zucchero. Tutto sommato, pareva un'anziana signora di buona famiglia che andasse a passeggio con il suo lungo bastone; un bastone alto quanto lei, di quelli che tanti anni fa i vecchi usavano per sostenersi nel loro cammino.

"Buongiorno signora" la salutò la donna di Kittlerumpit con una piccola riverenza. "Io sono una delle persone più sfortunate sulla faccia della terra."

"Oh, poche storie" fece la vecchia. "Tuo marito se n'è andato, lo so, e la scrofa non sta bene. Tutti abbiamo i nostri problemi." E aggiunse: "Come mi ricompenserai se guarirò la scrofa?"

"Le darò qualunque cosa mi vorrà chiedere, davvero, davvero!" rispose istintivamente la donna.

"Bene, allora suggelliamo il patto con una stretta di mano" troncò la vecchia, dirigendosi verso il porcile.

La povera scrofa continuava a grufolare per il dolore e la donna vestita di verde rimase per un po' a fissarla. Poi cominciò a borbottare fra sé e sé parole simili a queste:

"Scalpiccia e zampetta Acqua santa."

Trasse dalla tasca una misteriosa botticella, ripiena di un liquido che spalmò sul muso e sulle orecchie della scrofa, e sulla punta del

codino.
"Alzati!" intimò infine all'animale. La scrofa emise un grugnito e si alzò, zampettando subito verso il truogolo per fare colazione.
La padrona di casa, al colmo della gioia, non sapeva più cosa fare per dimostrare alla vecchia la sua gratitudine. Avrebbe voluto addirittura baciarle l'orlo della veste ma la donna in verde era di altro avviso.
"Ferma" le disse. "Non mi piacciono queste smancerie. Piuttosto, ora che ho guarito la tua bestia è venuto il momento di parlare del nostro patto. Ti prometto che non sarò avida né irragionevole con te; in cambio della mia buona azione tutto ciò che ti chiedo è il bimbo che tieni nelle tue braccia." E aggiunse: "Sì, è lui che mi darai."
La brava donna di Kittlerumpit comprese allora con chi aveva a che fare: si trattava di una fata che voleva portarle via il suo bimbo. A nulla valsero i pianti, le suppliche e le implorazioni.
"Smettila di gridare come se fossi sorda!" le intimò la vecchia. "Non ti servirà a niente." La legge delle fate stabiliva infatti che avrebbe potuto venire a reclamare il bimbo dopo tre giorni, ma solo nel caso in cui entro quel termine la donna non fosse riuscita a indovinare il nome della fata.
La vecchia vestita di verde se ne andò, lasciando in preda alla disperazione la donna di Kittlerumpit, che rintanata in un angolo della stalla pianse e pianse per tutta la notte senza riuscire a dormire neppure un istante. Le lacrime non smisero di sgorgare dai suoi occhi anche il mattino seguente: strinse a sé il bambino singhiozzando fin quasi a farsi spezzare il cuore.
Il secondo giorno prese il bimbo e cominciò a vagare per il bosco, fino a che giunse nei pressi di un piccolo avvallamento pieno di ginestre selvatiche; lì si trovava una vecchia cava, accanto alla quale scorreva un ruscello. La donna si fermò, attratta da un suono che somigliava al cigolio di un arcolaio.

Una voce cantava:
“La nostra brava donna non sa che Whuppity Stoorie è il mio nome.”
“Ah, ora ti tengo in pugno” disse fra sé la donna. E tornò a casa con l’animo sollevato, sempre stringendo a sé il figlioletto, decisa a sfidare la fata.
Il terzo giorno nascose il bimbo fuori dalla casa dietro un grosso mortaio di pietra, e vi si sedette sopra ad aspettare. Si sistemò il berretto di traverso sul capo, simulando una grande disperazione, e si mise a piangere con tutta la forza che aveva.
La fata non si fece attendere. Di lì a poco comparve all’orizzonte e risalì la valle di buon passo.
“Brava donna di Kittlerumpit, sono contenta di vedere che sai cosa mi ha portato qui” le gridò da lontano. “Alzati in piedi e consegnami ciò che mi spetta.”
La donna si mise a gemere ancora con più insistenza e, quando la vecchia fata fu giunta al suo cospetto, si prostrò in ginocchio davanti ai suoi piedi.
“Oh ti prego, buona signora, lasciami il mio piccino” disse singhiozzando. “Prenditi piuttosto la scrofa.” “Che se la prenda il diavolo, la tua scrofa!” gridò la vecchia. “La carne di maiale non mi interessa. Sono venuta fin qui per prendere il tuo bambino. E non aspetterò oltre.”
“Dolce signora, ti prego” la implorò la donna. “Prendi me, piuttosto!”
“Devi essere impazzita” la schernì la dama in verde. “Chi potrebbe voler avere qualcosa a che fare con una come te?”
Ferita nell’orgoglio, la brava donna di Kittlerumpit trattenne la collera e, simulando una profonda riverenza, le disse: “Perdonami! Una povera donna del mio rango non è degna nemmeno di allacciare le stringhe delle scarpe alla nobile e potente principessa Whuppity Stoorie.”

A quelle parole, come se fosse stata vittima di un’esplosione la fata schizzò per aria, per poi ricadere fragorosamente a terra e darsela a gambe levate.
Vedendo la vecchia che fuggiva gridando, come inseguita da un’orda di streghe, la donna di Kittlerumpit scoppiò in una risata liberatoria. E rise, rise di gioia finché poté. Poi si incamminò cantando verso casa, cullando dolcemente il bimbo fra le sue braccia.

La Signora di Balconie

Il ruscello chiamato Allt Graat, emissario del Loch Glass, scorre attorno ai pendii settentrionali del Ben Wyvis; una serie ininterrotta di cascate costella il suo percorso verso il mare. Il letto del torrente è scavato in una fenditura della roccia erosa dal ghiacciaio; al termine del percorso le acque confluiscono in una gola larga circa sei metri e profonda più di trenta. Il cupo anfratto è in gran parte nascosto da una intricata vegetazione; sul fondo della voragine le acque, invisibili dalla cima della sponda tanto frastagliata, precipitano tra le rocce con fragore. Gli abitanti del luogo chiamano questo tratto del torrente "Roccia Nera di Novar".

Le scoscese pareti del dirupo sono rivestite da un verde, viscido strato di muschio, che proprio qui, dove la luce del sole non riesce a penetrare, ha trovato il suo ambiente ideale. Saldamente ancorati alle rocce del precipizio, gli alberi protendono i loro rami verso il vuoto, creando una fitta cupola vegetale che rende il luogo ancor più fosco. Nel profondo della gola, dove la vista non riesce a penetrare, l'acqua precipita con un'incredibile varietà di suoni. Un boato assordante si eleva dalla forra e il frastuono dell'acqua si fonde in toni diversi e mutevoli: il suono squillante delle campane, il ruggito di enormi mantici e il brusio storpiato di mille voci misteriose.

Gli abitanti dei dintorni raccontano di come si possano udire i suoni più disparati: dal minaccioso ruggito di un animale feroce sino al desolato sospiro che parrebbe emesso da un amante dal

cuore straziato.
Le sponde del baratro sono quanto mai pericolose; nessuna protezione, naturale né artificiale, le circonda. Ecco perché molti animali hanno trovato un'orrenda fine, rotolando giù lungo il dirupo. Un tempo un ponte di legno univa i due bordi dell'anfratto, e si racconta che un marinaio caduto dal ponte sia riuscito a salvarsi restando aggrappato al ramo di un albero, finché, per mezzo di una fune lanciata dall'alto, venne trascinato al sicuro.
Un'oscura caverna, raggiungibile solo dall'alto, è scavata alla base della Roccia Nera. L'antro si trova ai piedi della lunga cascata e la sua bocca si apre sotto il fragoroso sipario delle acque schiumanti. In passato la cavità era stata usata dai distillatori clandestini di whisky, che riuscivano a mascherare i vapori della distillazione con la nuvola che di continuo si solleva dal fondo delle cascate.

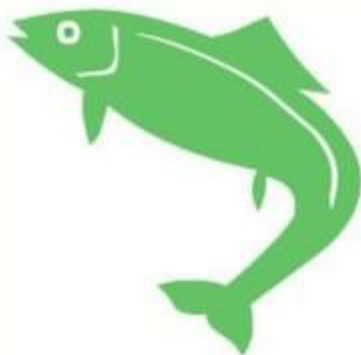
Per entrare nel vivo della storia bisogna tornare indietro di molti anni. Un giovane nobile inglese che trascorreva una vacanza nel Ross-shire decise di partecipare a una serata di danze che si sarebbe svolta ad Alness. Non conoscendo nessuno, il giovane rimase a lungo da solo a osservare dame e cavalieri impegnati nelle danze tipiche delle Highlands scozzesi. Improvvisamente il suo sguardo fu attratto da una giovane dama che sembrava uscita da una fiaba. E subito rimase incantato dalle sue splendide sembianze, dai riflessi notturni dei lunghi capelli neri e dalla dolcezza degli occhi, lucenti come un lago sotto la luna.
La dama accettò l'invito a danzare e la coppia prese a volare sul pavimento della sala, sospinta dalle note melodiose di un valzer. La bellezza della giovane, la sua agilità nel ballo – volteggiava leggera come una piuma, come se neanche toccasse terra – e il fascino di una musica appassionata lasciarono il giovane teneramente sconvolto. Al termine delle danze i due ragazzi si avviarono

all’uscita mano nella mano, ma la loro passeggiata durò assai poco: ben presto comparve un servitore che doveva accompagnare a casa la dama.
“Prima che ve ne andiate ditemi almeno il vostro nome” chiese il giovane alla fanciulla.
Ma la dama rispose, scuotendo tristemente il capo: “ Mi dispiace, non posso!”
La carrozza che portava la fanciulla scomparve nel buio della notte e il giovane, curioso e innamorato, non poté che rivolgersi agli altri ballerini per sapere se conoscevano la bellissima dama dallo sguardo triste.
“È la Signora di Balconie” gli risposero. Il giovane, insistendo per avere più informazioni, venne a conoscenza di un singolare mistero che aleggiava attorno alla fanciulla. Ella aveva l’abitudine di recarsi – di notte e sola – lungo le sponde dell’Allt Graat, presso la Roccia Nera di Novar, come attratta dall’inquietante scenario che circondava il profondo dirupo.
Il giovane non volle ascoltare gli avvertimenti di chi lo sconsigliava di addentrarsi in luoghi tanto pericolosi, e la sera successiva si avviò verso i bordi scoscesi dell’Allt Graat. Raggiunse la Roccia Nera che era ormai il crepuscolo; i muraglioni che racchiudevano l’orrido cadevano a precipizio, e avrebbero riempito di terrore anche i più temerari. Ma il coraggio e la speranza del giovane inglese furono premiati: sopra il tonante rimbombo delle acque scroscianti incontrò la dama misteriosa, che subito racchiuse in un tenero abbraccio. Intorno a loro ululava il vento della notte mentre, in fondo all’abisso, la cateratta si disperdeva rotolando furiosa tra i massi. Indifferente di fronte a quel pauroso scenario, la Signora di Balconie iniziò a raccontare al gentiluomo inglese le sue tristi vicende.
Qualche anno prima, ancora molto giovane, era stata colpita da una grave malattia che aveva fatto svanire la sua bellezza. Tanto teneva

alle sue splendide sembianze che accettò di stringere un patto con il Diavolo: se per i cinque anni seguenti l'avesse resa la più bella tra tutte le donne, al termine di quel periodo si sarebbe concessa al Maligno, anima e corpo. Appena lo scellerato accordo fu sancito, però, se ne pentì amaramente.
Per cinque anni la giovane dama era stata la più attraente e la più desiderata fra tutte le donne. Ma ora il periodo stava per scadere e le toccava rispettare il patto: proprio in quel terrificante luogo il Diavolo sarebbe venuto a riscuotere ciò che gli spettava.
E mentre la giovane terminava il suo racconto, una figura imponente si stagliò, improvvisa, tra la caligine dell'abisso. Era il Diavolo, che, con voce imperiosa ingiunse alla ragazza di seguirlo.
L'angosciato giovane sentì la dama sciogliersi dal suo abbraccio e allontanarsi verso il bordo del precipizio. Già scompariva ai suoi occhi quando la vide prendere un mazzo di chiavi e lanciarle verso di lui. Purtroppo non riuscirono a raggiungere il punto in cui si trovava ma ricaddero tra le pareti del nero dirupo. Rese incandescenti dal contatto con il Maligno, le chiavi di Balconie colpirono una sporgenza tra le rocce e lasciarono inciso sul masso un segno, ancora oggi visibile. Il gentiluomo inglese, con il cuore colmo di strazio, corse fin sull'orlo del burrone nel tentativo di salvare la giovane di cui si era perdutamente innamorato; ma il suo gesto disperato si concluse con un tragico volo sulle frastagliate pendici della Roccia Nera.

Molto tempo dopo questi avvenimenti, un pescatore di quelle parti si trovò a passare ai piedi della Roccia Nera e, volendo alleggerire il suo cestello, prese alcune delle trote che aveva pescato per nasconderle in una pozza accanto al torrente. Al suo ritorno constatò, con stupore, che le trote erano scomparse; una traccia di scaglie argentee sulla riva era l'unico indizio rimasto.

Poteva ben trattarsi di una lontra, pensò, così decise di seguire i segni lasciati sul terreno, che scendevano lungo le ripide e scivolose rocce fino ad arrivare all'ingresso di una buia caverna, ai cui lati montavano la guardia due grossi cani mastini. Mantenendosi a prudente distanza, il pescatore si sforzò di guardare all'interno della grotta, dove riuscì a scorgere una bellissima, giovane donna, abbigliata con indumenti di foggia antica, intenta a preparare il pane. Gli tornarono così alla memoria le leggende che aveva sentito narrare da ragazzo, e si convinse di trovarsi di fronte alla splendida Signora di Balconie, misteriosamente scomparsa da almeno cent'anni.
Riavutosi dallo stupore, il pescatore si avvicinò il più possibile alla caverna e attirò l'attenzione della giovane, chiedendole di fuggire con lui. A quella richiesta, presa da un evidente sgomento e lanciando dietro di sé occhiate terrorizzate, la Signora di Balconie fece ripetuti ed energici cenni col capo al pescatore, perché questi si allontanasse. Infine, per rendere ancora più chiara la sua volontà, afferrò due pani di lievito e li gettò ai cani per rabbonirli e consentire al pescatore di lasciare incolume la soglia della grotta. Rassegnato, l'uomo smise di insistere e abbandonò la Signora al suo tetro destino, avviandosi all'arrampicata che l'avrebbe condotto sulla sommità del burrone. E in seguito non fu mai più capace di ritrovare il nero antro alla base della voragine.
La scomparsa della Signora di Balconie, secondo la tradizione di quei luoghi, è da attribuirsi al Principe delle Tenebre in persona, che da allora la tiene prigioniera. Nelle giornate di vento, quando la foschia si attenua e la nebbia si concentra fra i rami degli alberi che coprono la volta del baratro, i paesani immaginano che la poveretta sia intenta a preparare il pane. Nelle notti in cui splende la luna, quando il tumultuoso torrente precipita con fragore tra le rocce, si racconta che, come una visione, la sua malinconica ombra si affacci presso la Roccia Nera nella vana ricerca del suo giovane

innamorato inglese.

I FOLLETTI NEL MULINO

La piana vicino alla fattoria di Enrick era un tempo un grande *loch*; più a valle sono ancora visibili i resti di un mulino che all'epoca era alimentato dalle sue acque.

Una notte, pochi giorni prima di Halloween, due contadini si recarono alla fucina del fabbro per far riparare la lama del loro aratro. La fucina era poco distante dal vecchio mulino e, giunti nelle vicinanze, i due giovani udirono una musica provenire dall'interno di quelle mura. Si fecero più vicini: qualcuno suonava il violino, altri cantavano, altri ancora ridevano, ballavano e discorrevano fra loro. Pareva proprio una bella festa.

Uno dei contadini decise di entrare a dare un'occhiata, l'altro rimase fuori ad aspettare. Ma dopo alcune ore di attesa, poiché il compagno non era ancora tornato, si incamminò verso casa, convinto che i folletti l'avessero preso con sé.

Un anno più tardi, sempre nel periodo di Halloween, il ragazzo tornò alla fucina del fabbro con un altro amico, facendo lo stesso percorso. Questa volta però, prima di partire si mise in tasca una Bibbia. Dal mulino giunsero di nuovo i suoni dei festeggiamenti. Il ragazzo, stringendo la Bibbia in una mano, si fece coraggio ed entrò. E immediatamente vide il compagno che aveva lasciato in quello stesso posto nello stesso giorno dodici mesi prima! Gli porse la Bibbia e d'un tratto si interruppero musica e danze, le luci si spensero e il luogo fu avvolto dalla completa oscurità.

Ma cosa abbia fatto il ragazzo nel vecchio mulino, durante quel

lungo anno, non si è mai saputo.

La punizione di Jenny Macgowan

Viveva un tempo a Tongland una famiglia molto esperta nelle arti della stregoneria: i Macgowan di Grayscroft. I loro poteri venivano tramandati di generazione in generazione e, all'epoca cui risale questa storia, Jenny, la figlia di Abraham Macgowan, aveva ricevuto dal demonio in persona la capacità di esercitare un potere senza limiti sulle cose.

I Macgowan avevano alle loro dipendenze due giovanotti poco più che ventenni, Harry Dew e Davie Gordon, assunti dalla famiglia più o meno da un anno. Da qualche tempo Harry si era accorto di qualcosa di strano nel comportamento e nell'aspetto dell'amico, così un giorno lo prese da parte e gli domandò: "Davie, sei sicuro di stare bene? A quanto pare non passa giorno che tu non sia stanco e assonnato. Eppure teniamo lo stesso ritmo: non lavori certo più di me e mangi e dormi quanto me. Guardati! Sei così magro ed emaciato. Cos'è che ti riduce in queste condizioni?"

"Sto bene, Harry" rispose il compagno. "Ma è venuto il momento di svelarti il segreto che mi accompagna. Non c'è bisogno di tante parole, basta che ti corichi nel mio letto per una notte o due."

"E che differenza può mai fare, dormire nel tuo letto?" replicò Harry con fare scettico. "Comunque, se è questo che mi chiedi, non vedo perché non acconsentire. Siamo d'accordo, allora."

Così, secondo i patti, i due si scambiarono i letti. Le prime due notti

non accadde nulla; nessun evento sopraggiunse a turbare il sonno dei due giovani, benché Harry fosse rimasto vigile a sorvegliare la situazione, attento al minimo rumore. La terza notte, quando ormai il giovane stava per addormentarsi, verso mezzanotte un cigolio annunciò l'aprirsi della porta delle stalle nelle quali i due ragazzi erano coricati.
Mentre Davie dormiva beatamente, Harry udì dei passi felpati che si avvicinavano alla scala a pioli che portava al piano su cui si trovavano i due paglioricci. Quando quella presenza fu giunta in cima, Harry, che si trovava nel giaciglio più vicino alla scala, sentì calare una briglia sopra la sua testa, mentre qualcuno gli bisbigliava all'orecchio: "Su, cavallino!" In breve il giovane, trasformato in un cavallo, si ritrovò davanti all'uscio delle stalle, dove fu sellato di tutto punto.
Malgrado tutti i suoi tentativi di liberarsi dal morso, con calci, nitriti e sgroppate, Jenny afferrò saldamente le briglie e lo spronò in direzione degli Elfcraigs, da cui puntarono verso il vecchio ponte di Tongland e ancora più oltre, in direzione dei March Cleughs; giunsero infine alla vecchia chiesa sconsacrata di Buittle. Legati ai battenti del portone Harry vide altri cavalli cui ben presto si ritrovò a far compagnia, fra nitriti, calci e sbuffi.
La bella giumenta dalle armoniose proporzioni altri non era che la cameriera di Meg o' Glengap che, giunta in anticipo, si trovava già all'interno. Il cavallo dall'aria un po' sfiatata era l'anziano fattore di "Tib" o' Criffle, mentre la cavalla zoppa era la ragazza che curava i colombi di "Lizzy" del Bennan; la domestica aveva un ginocchio gonfio per una caduta. Giunse infine "Moll o' the Wood" in sella a un giovane pastore dallo "How o' Siddick".
Intanto nella chiesa sconsacrata si svolgeva una festa, cui partecipavano fate, streghe, folletti e tutte le creature più strane, venute a far baldoria sotto la protezione del Principe delle Tenebre. Quando il canto del gallo annunciò le prime luci dell'alba, le

misteriose figure si dileguarono all'istante e Harry, dopo che gli furono sfilate le briglie magiche, riacquistò il suo aspetto. Si trovava nel letto ma non aveva chiuso occhio; anzi, era stanco morto per aver galoppato tutta la notte, e giurò di vendicarsi per il trattamento che gli era stato riservato.
Per prima cosa si mise a cercare le briglie. Esplorò la casa da cima a fondo, rovistò in ogni armadio e finalmente gli riuscì di trovarle, in un pertugio scavato nel muro della cucina. Afferrate le briglie, corse da Jenny e gliele infilò; immediatamente la donna si tramutò nella vecchia giumenta bruna della fattoria. Senza perder tempo, Harry la condusse dal fabbro della città, che la ferrò con qualche difficoltà, poi tornò a casa e la lasciò, preoccupandosi di mettere al sicuro le briglie magiche.
Il mattino dopo Harry fu spedito a chiamare il dottore: la sua padrona si era improvvisamente ammalata. Ritornato a casa per ricevere disposizioni sulla giornata, si recò nella camera di Jenny che giaceva ancora a letto. Con uno strappo Harry fece volar via le lenzuola e poté così notare che le mani e i piedi della donna portavano ancora i segni dei ferri che le aveva fatto mettere la sera prima.

La donna che riuscì a vincere il Kelpie d'acqua

C'era una volta un soldato che tornava verso casa dopo aver combattuto in terra straniera. Con la cornamusa sotto il braccio, marciava di gran carriera perché aveva davanti a sé molte miglia di cammino. Il suo cuore era libero e leggero: non vedeva l'ora di essere di nuovo a casa. Quando le prime ombre della sera cominciarono a calare si accorse però che gli restava da percorrere ancora parecchia strada, così cominciò a guardarsi intorno per trovare un riparo ove passare la notte.

Giunto in cima a una collina, rivolse lo sguardo alla valle che si stendeva sotto i suoi piedi: una distesa di piccole luci tremolanti rivelò al giovane la presenza di un villaggio. Era l'ora di cena e il fumo saliva dai camini delle case, nelle quali i paesani stavano sicuramente consumando il loro pasto. Stanco e affamato, il soldato prese subito la direzione del villaggio, confidando che avrebbe trovato una locanda dove ristorarsi e passare la notte. Accelerò il passo e sentì svolazzare il suo *kilt*, mentre i nastri della cornamusa garrivano, sferzati dal vento.

Giunto ai piedi della collina, si arrestò di colpo. C'era una piccola casa, a lato della strada, e seduta su una panca davanti all'uscio stava una fanciulla dai capelli neri e dagli splendidi occhi azzurri, che sembrava godersi l'aria fresca della sera. Il soldato la guardò intensamente, e la ragazza ricambiò lo sguardo. Così, senza dire una

parola, il giovane passò oltre e proseguì il suo cammino. Ma la visione di quella fanciulla gli aveva fatto sobbalzare il cuore: mai aveva incontrato in vita sua una fanciulla tanto bella.
Al villaggio la fortuna gli arrise. Trovò una locanda dove gli prepararono un letto per dormire. "Se avrai la pazienza di aspettare un poco" gli dissero, "ti cucineremo anche un piatto caldo."
"Certo" rispose il soldato. "Aspetterò con piacere." Poi salì nella sua stanza, posò la cornamusa e si sedette finalmente a riposare. Le gambe erano assai affaticate dopo la lunga giornata di cammino.
Quando ridiscese trovò il locandiere che apparecchiava la tavola e ne approfittò per scambiare qualche parola con lui. Dopo un po' gli chiese: "Conoscete una ragazza dai capelli neri come l'ala del merlo e gli occhi azzurri come il fiore del lino che vive nella casa ai piedi della collina?"
"Sicuro" rispose l'oste. "È la figlia del tessitore."
"L'ho incontrata mentre scendevo dalla collina in direzione del villaggio" spiegò il soldato, "e, devo confessare, in vita mia non ho mai veduto una fanciulla che mi piacesse tanto."
L'uomo guardò il giovane di sfuggita, e tacque.
"Desidero andare a parlare con suo padre" continuò il soldato, "e se i miei sentimenti saranno corrisposti, forse potremo combinare un matrimonio."
"Ti avviso, forse faresti meglio a lasciar perdere" disse a quel punto l'oste.
"E per qual motivo?" domandò il giovane. "È forse già promessa a qualcuno di queste parti?"
"No, non è per questo" ribattè il locandiere. "È solo che… Beh! Non è una ragazza che parli molto."
"Benissimo" rispose il soldato. "È tutt'altro che disdicevole per una donna essere di poche parole. Anzi, io non potrei sopportare una donna dalla lingua lunga."
Il locandiere aveva finito di apparecchiare, e la cena era pronta.

Così, la conversazione si concluse con quelle parole.
Dopo essersi ben saziato, il soldato uscì dalla locanda e tornò sui suoi passi fino alla casa dove aveva veduto la bella fanciulla. Costei era ancora seduta sulla panca vicino alla soglia.
"Mi piacerebbe scambiare due parole con tuo padre, ragazza mia" esordì il soldato. La fanciulla si alzò e senza dir niente aprì l'uscio, facendosi da parte per lasciarlo entrare. Quindi richiuse la porta alle sue spalle e lo lasciò solo in mezzo alla stanza.
Il ragazzo si guardò intorno e, in un cantuccio, vide un uomo che stava togliendo dal telaio una stoffa appena tessuta. "Sei tu il tessitore?" gli chiese.
"E chi altri potrei essere?" rispose l'uomo, cominciando a piegare la stoffa.
"Sono venuto per parlarti di tua figlia" esordì il soldato.
Il tessitore posò la stoffa e si avvicinò al soldato: "Dimmi, ti ascolto."
Il giovane andò subito al punto. "Semplice. Si tratta di questo: da quando l'ho veduta non faccio che pensare a lei. Mi piace e, se non hai nulla in contrario, vorrei chiedere la sua mano."
Il tessitore rimase a fissare il soldato con lo sguardo fermo, ma senza dir nulla.
"Stai tranquillo, saprò provvedere alle sue necessità" lo rassicurò il ragazzo. "Non le farò mancare nulla. Al mio paese possiedo un piccolo *croft* di buona terra che mi rende a sufficienza e un gregge di pecore. In più, ho qualche soldo da parte. Niente di esagerato, si intende, ma basterebbe senz'altro a garantirci una vita dignitosa. Sempre che io interessi a tua figlia."
"Mettiti a sedere" disse il tessitore.
I due si sedettero accanto al focolare.
"Dove hai preso alloggio? Alla locanda?" chiese il tessitore.
"Naturale" rispose il soldato. "Dove mai potrebbe stare un viaggiatore?"

“Beh, allora immagino che ti abbiano già informato sulla mia figliola.”
“Cosa avrebbero potuto dirmi che non fossi in grado di vedere da me?” ribattè il soldato. “Anzi, sì, una cosa me l’hanno detta: è di poche parole. Sì, ecco cosa mi hanno detto.”
“Di poche parole!” esclamò il tessitore. “Bene, sappi che non parla affatto!”
“Davvero?” fece il soldato, stupito.
“Ti racconterò una cosa” proseguì il tessitore. “Circa un anno fa, o forse due, uscì a passeggio nell’ora del crepuscolo. Da quella notte non ci fu più verso di cavarle di bocca una sola parola. E nessuno è ancora riuscito a capire che cosa sia accaduto. La gente del villaggio è convinta che sia stata stregata.”
“Non importa” concluse il soldato. “Sono intenzionato a prenderla, se mi vuole, che parli o no.”
Fu chiesto dunque alla ragazza se voleva sposare il soldato, e lei acconsentì.
Dopo le nozze, come stabilito i due si trasferirono nel *croft* del soldato. Mentre l’uomo badava alle pecore e al campo intorno alla casa, la ragazza teneva in ordine le stanze, cucinava, filava e badava alle galline.
La vita procedeva nel migliore dei modi. I due ragazzi erano soddisfatti l’uno dell’altra: la giovane compensava il suo mutismo ascoltando l’amato marito che per ore e ore le parlava di sé. Per non dire che sapeva fare il pane con mano leggera, filare con mano veloce e tenere la casa perfettamente pulita e ordinata. Infine, il suo sorriso era dolce e melodioso come una canzone.
Per la maggior parte della giornata, il soldato era fuori di casa a lavorare nel *croft*. Quando tornava alla fattoria, la sera, il bacio e il sorriso che la moglie gli donava erano forse ancora più graditi di altrettante parole.

L'anno volgeva al termine e le giornate si facevano sempre più brevi, mentre le notti diventavano lunghe e buie, sferzate da un vento gelido. Le pecore furono chiuse nelle stalle e il giovane si ritrovò a trascorrere la maggior parte del proprio tempo in casa. E pian piano si insinuò in lui una nuova sensazione: la casa era così silenziosa che spesso e volentieri aveva l'impressione di essere solo. Smise perfino di parlare, perché il suono della sua voce che risuonava fra quelle mura, perdendosi senza risposta, gli metteva i brividi. E tuttavia non smise di amare teneramente la cara moglie, anche se talora sentiva il bisogno di uscire, di fuggire da quelle stanze e da quel pesante silenzio.

Prese dunque l'abitudine di varcare la soglia, di notte, per ascoltare i suoni della natura: il soffio del vento, il fruscio delle foglie secche, il tonfo di un ramo che cadeva al suolo. A volte gli giungeva alle orecchie perfino il latrato di un cane, che proveniva da qualche *croft* al di là dalla collina. Quello era il mondo, con i suoi rumori.

Una notte di luna piena il soldato decise di uscire a passeggio e disse alla ragazza: "Voglio approfittare della luna piena per fare una passeggiata lungo la strada." E dopo aver bevuto il suo tè, uscì dalla casa e si mise in marcia.

Vagava senza meta quando, a un certo punto, quasi si scontrò con un cavallo. L'animale si arrestò di colpo, facendo tintinnare i finimenti, e il soldato notò che tirava un carretto stracolmo di masserizie, mobili e oggetti domestici. Alla guida del carretto erano

un uomo e una donna, che si rivolsero al soldato per chiedere informazioni: “È questa la direzione per Auchinloch?” chiesero.
“Ahimé, siete completamente fuori strada” rispose. “Questa strada porta dritti a Crieff, che si trova a circa quaranta miglia di distanza. E tra qui e Crieff non troverete molto altro che colline.”
La donna alzò gli occhi al cielo: “Dovremo tornare indietro!” esclamò preoccupata.
“Povera ragazza” disse l’uomo. “Sei tanto stanca, lo so.”
“Veramente era a te che stavo pensando” rispose quella. “Non sono più stanca di te.”
Il soldato si intromise nella conversazione, invitando la coppia a fermarsi per la notte: “Non c’è modo che riusciate a raggiungere Auchinloch questa notte. Perché non passate qui la notte e vi rimettete in viaggio domani mattina, dopo una buona dormita? Anche il cavallo ha bisogno di riposare, e poi potrete viaggiare più veloci alla luce del giorno. Ascoltatemi, è la soluzione migliore.”
Il soldato aveva fatto quell’offerta pensando forse più a lui stesso che alle sorti dei viandanti: finalmente avrebbe potuto udire delle voci in casa propria. Altre voci, oltre alla sua!
I due si lasciarono ben presto convincere e, di lì a breve, si ritrovarono tutti nella casa, mentre il cavallo fu lasciato nel fienile con una buona razione di avena. L’uomo e la donna erano persone cordiali e gradevoli e, soprattutto, parlavano volentieri; proprio quello che il soldato aveva sperato. Raccontarono che stavano traslocando in un *croft* lasciato loro da un vecchio zio, aggiungendo che avevano urgenza di sistemarsi prima che per le pecore fosse venuto il tempo di partorire. Altrimenti non si sarebbero certo messi in cammino in una stagione come quella. Parlavano con entusiasmo e non vedevano l’ora di giungere a destinazione: era quello infatti il loro primo e unico possedimento.
Durante tutto il tempo in cui andò avanti la conversazione, la moglie del soldato sedette accanto a loro, sorridendo ma senza

proferir parola. L'uomo e la donna, pensando non avesse nulla da dire, non la interpellarono mai.
Ma la mattina seguente, quando erano già pronti per rimettersi in viaggio, scortati fino al cancello dal soldato che indicava loro la strada da seguire, la donna si chinò verso di lui e gli chiese: "Com'è che tua moglie non parla mai?"
"Ahimé" confessò l'uomo. "Sono due anni che non apre bocca."
"Oh povera me!" disse la donna. "Ma non è sorda, vero?"
"Affatto!" replicò il soldato. "È in grado di udire tutto ciò che si dice. La gente del villaggio da cui proviene dice che è stata stregata."
"Mi aspettavo qualcosa di simile" rispose la donna. "Ascolta, ora ti dirò che cosa devi fare. C'è una vecchia, nel paese in cui vivevamo, che ha dei poteri ed è capace di guarire le persone. Mia sorella era stata data per spacciata dai medici e lei l'ha aiutata. Pensa, ben dieci anni fa, e mia sorella è viva e vegeta ancora oggi. Porta là tua moglie e segui i suoi consigli."
La donna spiegò per filo e per segno al soldato dove avrebbe potuto trovare la vecchia e, mentre il carro si stava già allontanando, soggiunse: "È buona come il pane, non chiede mai niente per l'aiuto che offre alle persone e, anche se fosse una strega, nessuno ha mai avuto nulla da ridire sul suo conto. Non devi avere paura di lei, è soltanto una brava vecchina con dei poteri speciali."
Il carretto partì cigolando e il soldato rientrò in casa. "Preparati" disse alla moglie, "che andiamo a far visita a una persona." Non aggiunse altro, né le spiegò la ragione di quella partenza improvvisa: non era sicuro infatti dell'esito della spedizione e non voleva che la moglie rimanesse delusa se il responso della vecchia fosse stato negativo.
Quindi attaccò il cavallo al carretto e partì con la moglie verso il luogo dal quale proveniva la coppia in viaggio per Auchinloch. La

vecchina era là, proprio in quella casa che la donna gli aveva indicato. Era di carnagione bianca e rosea, rotondetta e dai modi gentili. I suoi occhi, però, avevano una profondità speciale che faceva immaginare che nessuna cosa al mondo avrebbe potuto nascondersi al suo sguardo, se solo lei avesse voluto vederla.
Il soldato le espose la sua storia e la vecchina si ripromise di aiutarli, se fosse stata in grado. Le dicerie sul fatto che la moglie era stata stregata corrispondevano probabilmente alla verità; l'importante era scoprire il modo in cui ciò era potuto accadere. E, dato che la ragazza non poteva parlare, la faccenda poteva richiedere anche parecchio tempo. La vecchia chiese dunque al soldato di lasciarle sole e di andare a fare una lunga passeggiata, raccomandandogli di non tornare troppo presto, altrimenti sarebbe stata costretta a spedirlo lontano per un altro po' di tempo.
Il ragazzo si mise in marcia e dopo parecchio girovagare si ritrovò alle porte di un villaggio che sorgeva a una certa distanza dalla casa della vecchina. Il villaggio era composto dalla bottega di fabbro, da una vecchia chiesa in pietra, un fornaio e un piccolo negozio con alcuni vasi di dolciumi in vetrina, che vendeva in realtà tutto quanto non si poteva trovare negli altri negozi. C'era anche un altro locale, per la verità, una taverna ove il giovane si sedette giusto per ingannare il tempo; un tempo che sembrava non passare mai.
Dopo avere atteso per un po', il soldato si disse che era giunta l'ora di tornare a riprendersi la moglie. "Che idea sciocca" pensò, "portarla da quella vecchina." Di sicuro, se quella gli avesse detto di andare a farsi un altro giro non le avrebbe ubbidito. Sua moglie se la sarebbe tenuta così com'era e, insieme, sarebbero tornati subito a casa. E forse, se avesse potuto immaginare quello che sarebbe poi successo, questo è proprio ciò che avrebbe fatto.
Invece, quando arrivò dalla vecchia, le due donne lo stavano già aspettando. "Ecco la causa dei guai di tua moglie" disse le vecchina. "Ho scoperto che ha offeso il *kelpie* d'acqua, una creatura maligna

da cui bisogna guardarsi. Quando quella sera di due anni or sono uscì di casa, andò a bere al pozzo nel quale vive il *kelpie*. Mentre si chinava per bere, uno dei pettini nella crocchia dei suoi capelli cadde in acqua senza che lei se ne accorgesse. La purezza delle acque in cui abitava il *kelpie* fu così irrimediabilmente corrotta, e quell'essere maligno non avrebbe più potuto abitare in quel luogo finché la donna non si fosse ripresa il pettine. La furia del *kelpie* si tradusse in un incantesimo sulle acque, così che bevendole lei perse la parola."

"E ora, che possiamo fare" domandò il soldato.

"Riporta tua moglie al pozzo e falle ripescare il pettine" disse la vecchia.

"E poi parlerà?" chiese pieno di speranza il soldato.

"Parlerà" rispose la vecchia. "Ma stai molto attento al *kelpie* d'acqua, prima che possa farle altro male. Quella bizzarra creatura è assai imprevedibile e nessuno può dire quale altro maleficio tenga in serbo."

La coppia ripartì con una gioia incontenibile nel cuore. Il soldato avrebbe voluto ricompensare la vecchia per il suo prezioso aiuto, ma quella disse che non era stata gran cosa e comunque non accettava mai denaro quando faceva del bene a qualcuno. Quindi la salutarono calorosamente e si misero in marcia.

Giunti a casa, cercarono immediatamente qualcuno cui affidare il

croft, poi si rimisero in viaggio nella speranza di riuscire a spezzare il sortilegio che aveva fatto perdere la parola alla ragazza. Dopo un lungo cammino arrivarono alle soglie del villaggio, da cui si addentrarono nel bosco ove si trovava il pozzo.
Ritrovarlo non fu difficile. La ragazza si chinò, rimboccandosi la manica del vestito, e immerse subito il braccio nell'acqua, tastando il fondo con la punta delle dita finché toccò i denti del pettine. Con qualche fatica riuscì a estrarlo, dopodiché lo rimise fra i capelli e, quale magnifica sorpresa, poteva di nuovo parlare!
"Amore mio, finalmente ti posso parlare!" esclamò rivolgendosi al marito. Quelle furono le prime parole che pronunziò. E le seconde: "Ho così tante cose da dire!"
Per prima cosa i due tornarono nella casa natale della moglie, dove il tessitore li accolse con gioia. Quando poi scoprì che la figlia era di nuovo in grado di parlare non riuscì a trattenere l'emozione e corse in giro gridando a destra e a manca: "Mia figlia ha ritrovato la parola!" Fu una giornata di grande felicità per tutti quanti. Il tessitore e il soldato non si stancavano di ascoltare quella voce, che pareva musica, né la donna di ciarlare.
Dopo qualche giorno la ragazza espresse il desiderio di tornare a casa con il marito. Così montarono sul carretto e ripartirono, in un'atmosfera di grande felicità. Durante il viaggio lei non smise di chiacchierare neppure per un istante, e la sua voce era per il marito la musica più bella che avesse mai udito.
Quando arrivarono a casa era ancora inverno; le pecore erano ancora nella stalla e, come loro, il soldato dovette aspettare la bella stagione chiuso fra le mura di casa. E proprio quella casa, in cui un tempo il silenzio gravava come una nube minacciosa, ora non conosceva più neppure un attimo di silenzio. La ragazza aveva da raccontargli questo e quello, e molte altre cose ancora. A stento il soldato riusciva a infilare qualche frase nei lunghi monologhi della moglie, eppure continuava a pensare che non ci fosse cosa più

piacevole che ascoltare quella voce.
Quando l’inverno cominciò a lasciar posto alla primavera, il giovane si accorse di qualcosa di strano: la moglie parlava davvero in continuazione, parlava dalla mattina alla sera e, probabilmente, parlava anche nel sonno. Si ritrovò così a convivere proprio con colei che, come aveva detto una volta al locandiere, non avrebbe potuto sopportare: una donna dalla lingua lunga. In poche parole, cominciò a rimpiangere un po’ della sua quiete. Ancora non era al punto di preferire che la moglie tornasse silenziosa; egli l’amava pur sempre con tutto il cuore, però, di tanto in tanto, un po’ di silenzio non gli sarebbe dispiaciuto.
Venne la primavera e le pecore partorirono i loro piccoli. Una mattina, mentre si trovava al pascolo con il suo gregge, il soldato decise di tornare a consultare la vecchina dai poteri magici per chiederle nuovamente consiglio sul da farsi.
“Oh povera me!” esclamò la donna, non appena ebbe udito il racconto del giovane. “Lo sospettavo: il *kelpie* ha voluto vendicarsi di te.”
“Proprio così” annuì il soldato. “Ecco perché sono tornato qui.”
“Dimmi, tua moglie ha bevuto al pozzo?” chiese la vecchia.
“No, ne sono certo” rispose il giovane. “Nemmeno una goccia.”
“Allora come ha potuto colpirla?” si chiese la donna. “Dimmi tutto ciò che ha fatto quel giorno.”
“Ha semplicemente rovistato con le mani sul fondo e, dopo aver ripescato il pettine, se l’è rimesso fra i capelli. Tutto qui.”
“Senza asciugarlo?” domandò la vecchia con un tono preoccupato.
“Sì, non l’ha asciugato” confermò il giovane.
“Ho capito” disse la vecchia. “Il *kelpie* d’acqua è veramente una delle creature più malvagie sulla faccia della terra: non c’è dubbio che abbia fatto un nuovo e malefico incantesimo all’acqua rimasta fra i denti del pettine.”
La vecchina si sedette a pensare. Pensò e pensò, mentre il soldato

aspettava. “Quello che è troppo è troppo!” esclamò infine. “Daremo al *kelpie* d’acqua un po’ della sua stessa medicina. Riporta tua moglie al pozzo e falla sedere vicino alla sua imboccatura. Devi dirle di rivolgersi al *kelpie* parlandogli per tutto il santo giorno. Quella creatura infatti è obbligata a rispondere a chiunque gli rivolga la parola; dille di non smettere assolutamente di parlargli. La vedremo, chi dei due si stancherà per primo!”
“Non certo mia moglie” fece il soldato, in tono di sfida. “L’aiuterò io a vincere.”

Così, marito e moglie tornarono insieme al pozzo. Il ragazzo la fece sedere presso l’imboccatura e, come gli aveva consigliato la vecchia, le ordinò di chiamare il *kelpie* e di parlargli per tutta la giornata. “Kelpie! Kelpie! Sono qui!” gridò la giovane dopo essersi affacciata alla bocca del pozzo.
Al che risuonò una voce dal fondo della voragine.
“Sono qui!” rispose la malvagia creatura.
“Parleremo insieme per tutta la giornata” gridò la ragazza sporgendosi dalla bocca del pozzo.
“Tutta la giornata” acconsentì il *kelpie*.
“Ho così tante cose da dirti!” proseguì la ragazza. “Tante cose da dirti” ribadì il *kelpie*.
I due contendenti rimasero soli. Mentre si allontanava, il soldato fece in tempo a udire la moglie che parlava a una formidabile velocità, una parola dopo l’altra. Il *kelpie* non era da meno: le rispondeva a tono senza perdere un colpo.
Quando il sole era già scomparso dietro la collina e il bosco si ricopriva delle ombre del crepuscolo, l’uomo fece ritorno al pozzo con la speranza nel cuore. Ma la moglie era sempre là, sfinita dalla fatica, che parlava con voce sempre più flebile. E ancor più a stento si riuscivano a distinguere le risposte del *kelpie*.

“Andiamo” le disse il soldato, posandole una mano sulla spalla. Lo sguardo che la donna gli aveva rivolto era così stanco che il marito si impietosì. “Vieni via, ragazza mia” disse, pensando che, silenziosa o chiacchierona, d’ora in poi se la sarebbe tenuta così com’era.

La donna si alzò e sorrise al marito, poi trovò la forza per rivolgere un’ultima parola al malvagio *kelpie* là sotto. “Ti auguro la buona sera, *kelpie*. È tempo di andare con mio marito, che se ne torna a casa.”

Per un lungo istante cadde il silenzio, poi dal fondo dell’acqua si udì ruggire una voce cavernosa: “Torna a casa!”

Il soldato porse il braccio alla moglie e con lei si inoltrò nel bosco fino alla casa del padre della ragazza. Durante il cammino la giovane pronunciò soltanto due frasi.

“Ho una sete terribile”, disse per prima cosa. E come ci credeva, il soldato! Mai più la moglie avrebbe bevuto infatti l’acqua di quel pozzo.

“Sono stanca di parlare” disse infine, e tacque.

Da quel giorno la ragazza, liberata dall’incantesimo, non parlò più né troppo né troppo poco ma solo quanto bastava. Il marito, che mai aveva smesso di amarla con tutto il cuore, era felice.

E poiché la brava vecchina che li aveva aiutati non avrebbe accettato una ricompensa, quando nacque il loro primogenito la coppia pensò di chiederle di fare da madrina al battesimo. E questa fu per lei una ricompensa più preziosa di un sacco pieno d’oro.

Quanto alla moglie del soldato, per il resto della sua vita si guardò bene dall’uscire da sola al crepuscolo e, soprattutto, di bere l’acqua di un pozzo stregato.

MacCodrum delle foche

Da tempi immemorabili, ancor prima che gli antichi marinai dirigessero le prue delle loro navi verso occidente alla ricerca di nuove terre, il Re e la Regina del mare abitavano, felici e tranquilli, nelle profondità dell'oceano. La loro vita era arricchita da molti splendidi figli dagli occhi castani e dai corpi muscolosi, che trascorrevano le giornate tra le rosse praterie degli anemoni di mare nuotando e giocando con i cavallucci marini.

Quei pacifici abitanti del mare amavano molto la musica e, ovunque si spostassero, erano accompagnati da nenie simili al suono, alti e bassi metodicamente ripetuti, della risacca fra gli scogli. Ma quella vita felice un giorno si interruppe di colpo, per il gran dolore che seguì all'improvvisa malattia e morte della Regina del mare. Il Re e i suoi figli fanciulli, disperati, la deposero nella più remota caverna di coralli del loro regno marino.

La scomparsa della Regina si faceva sentire ogni giorno di più: nessuno si prendeva cura dei figli del mare, nessuno pettinava le loro fluenti capigliature né li addormentava al suono di soavi melodie marine. Il Re era sempre più angustiato. Vedeva i suoi figli con i capelli arruffati che ricadevano loro sulle spalle come un confuso viluppo di alghe e, di notte, li udiva rigirarsi e gemere senza trovare la tranquillità nel sonno. Pensò che avrebbe dovuto trovare una nuova moglie che si prendesse cura di loro.

In una tenebrosa foresta sul fondo dell'oceano viveva una misteriosa strega marina. Il Re le chiese di diventare la sua nuova moglie anche se, con grande onestà, le confessò che non avrebbe potuto provare per lei alcun tipo d'amore, dato che il suo cuore ancora giaceva nella caverna di corallo accanto alla Regina sua sposa.

Lusingata al pensiero di diventare Regina e di poter dominare su tanta parte dell'oceano, la strega di mare accettò la proposta di matrimonio e, insieme, di fare da matrigna ai figli del Re. Ma si rivelò subito una cattiva matrigna; come vide gli occhi lucenti e le membra ben tornite dei figli del mare, fu divorata dalla gelosia, non potendo accettare che corpi più belli del suo abitassero le profondità dell'oceano.

Un orrendo progetto prese pian piano corpo nella sua mente. Un giorno fece ritorno di nascosto nella cupa foresta marina sui fondali dell'oceano, con lo scopo di raccogliere le velenose bacche gialle dell'uva marina che in quel luogo cresceva copiosa. Da essa distillò una pozione malefica, con la quale lanciò uno spietato incantesimo sui figli del mare.

Il crudele sortilegio fece sì che essi tramutassero in foche i loro splendidi corpi e, come foche, dovessero spostarsi e nuotare tra i sette mari ad eccezione di un solo giorno all'anno, quando avrebbero potuto riacquistare le loro sembianze originali dal tramontar del sole fino al crepuscolo successivo.

La maledizione colpì i figli del mare mentre erano intenti ai loro giochi con i cavallucci marini, nuotando tra le purpuree distese di attinie. Le forme leggiadre dei loro corpi svanirono: le loro braccia aggraziate si trasformarono in pinne e la candida pelle fu rivestita da una morbida pelliccia di color grigio azzurro. Immutati rimasero solo i lucidi occhi scuri e il piacere che tuttora provavano nell'ascoltare la musica del mare.

Quando il Re, loro padre, scoperse l'accaduto, fu travolto da una

tremenda collera. La strega venne condannata a vivere per l'eternità nascosta nei cupi anfratti della foresta marina. Ma niente il Re poté per sciogliere l'incantesimo. E le foche, che una volta erano state i figli del Re, vanamente cantarono la loro disperazione per il crudele destino che le obbligava a fuggire dal padre e dai luoghi dove erano stati felici. Il vecchio sovrano degli abissi, con il cuore distrutto dallo sconforto, le vide allontanarsi tra le onde con il capo e le spalle emerse, sicuro che mai più le avrebbe riviste.
Le foche erano costrette dalla loro stessa natura a vagare nei mari del mondo. Una sola volta all'anno si radunavano su una spiaggia solitaria e potevano rientrare nelle loro antiche, leggiadre fattezze. Ma i giochi e gli svaghi spensierati duravano ben poco: al sopraggiungere del tramonto i giovani erano costretti a rientrare nelle pelli di foca e immergersi nel mare.
La leggenda narra che le prime foche giunsero alle Isole Occidentali come emissari segreti dei re norvegesi di Lochlan. Anche se questa ipotesi non è sicura, esse furono comunque particolarmente attratte da quelle coste nebbiose e fumiganti. Ancora oggi le foche sono stanziali in quel mare e si possono scorgere mentre nuotano al largo dell'isola di Lewis, nello stretto di Harris o a Rona, che è detta "Isola delle foche". Gli abitanti delle Ebridi conoscono la leggenda dei figli del Re del mare e, quindi, sanno che in un solo giorno dell'anno, da tramonto a tramonto, potrebbe capitar loro di incontrarli mentre giocano su qualche solitaria striscia di spiaggia battuta dalle onde.

In quegli stessi anni, nell'isola di Berneray, nelle Ebridi Esterne, viveva solitario un pescatore di nome Roderic MacCodrum, del clan dei Donald. Un giorno, mentre camminava sulla battigia diretto al luogo dove aveva lasciato la sua barca da pesca, udì un canto provenire dalle rocce della vicina scogliera. Con la massima cautela, attento a non farsi scorgere, si sporse dalla cima di uno scoglio per vedere da dove provenisse. Proprio sotto di lui un gruppo di creature marine, i figli del Re del mare, cantavano e danzavano, le lunghe chiome al vento e gli occhi ridenti di gioia.
Sapendo che le foche sono assai timorose degli esseri umani, Roderic lasciò subito il suo osservatorio per calarsi di nuovo sulla spiaggia. Si era già avviato verso la sua barca quando fu attratto da un luccichio al bordo estremo della striscia sabbiosa: si trattava di un piccolo cumulo di morbide pelli di foca grigioazzurre, brune, nere, sicuramente lasciate dalle creature marine che danzavano tra gli scogli. La tentazione era troppo forte. Ne raccolse una dal colore ambrato che più di ogni altra risplendeva di mille riflessi screziati: sarebbe stato un trofeo capace di ingentilire la sua casupola in riva all'oceano. Per il momento, però, decise di conservarla in un posto in cui nessuno la potesse trovare, così la nascose sopra l'architrave della porta di casa.
Quella stessa sera, poco dopo il tramonto, Roderic, seduto accanto al camino, stava riparando la sua rete da pesca quando udì un

flebile lamento provenire appena fuori dalla casa. Si affacciò a una finestra e rimase attonito; di fronte a lui, nella penombra, stava la più bella donna che avesse mai visto: membra sottili e ben tornite, bruni occhi teneri e luminosi e, benché nessuna veste la ricoprisse, i lunghi e folti capelli dorati scendevano a nascondere la sua flessuosa e bianca figura.
La creatura marina lo supplicò: "Ti prego, aiutami, aiutami essere mortale! Sono una povera figlia del mare. Ho perso la mia morbida pelle di foca: se non la ritrovo non potrò mai più tornare con i miei fratelli e sorelle."
Roderic la invitò a entrare, offrendole una coperta per riscaldarsi. Ben sapeva che la seducente creatura marina altri non era che la proprietaria della dorata pelle di foca che aveva rubato sulla spiaggia, quella stessa mattina. Gli sarebbe stato sufficiente alzare le braccia in modo da arrivare all'architrave, prendere la pelle di foca e restituirla alla splendida ragazza, che sarebbe stata libera di rituffarsi in mare per raggiungere i fratelli e le sorelle. Ma Roderic era troppo attratto dalla ragazza; osservandola mentre era seduta accanto al focolare, pensò a come la sua vita sarebbe diventata più gradevole e la sua solitudine meno opprimente se avesse accettato di diventare la sua sposa.
Perseguendo questo scopo, le rispose così: "Non saprei proprio come aiutarti a ritrovare la tua pelle di foca. Credo che l'abbia rubata qualche viandante che si trovava sulla spiaggia e che ora sarà ben lontano da qui. Ma ascoltami bene, creatura del mare, se accetti di restare in questa casa e diventare mia moglie ti prometto che ti amerò e ti sarò fedele per tutta la vita."
La figlia del Re del mare, che sembrava ancora tanto abbattuta, lentamente alzò i profondi e tristi occhi scuri e disse: "Dalla tua risposta capisco che non ci sono speranze di ritrovare la pelle che mi è stata rubata; di conseguenza non credo di avere scelta migliore che fermarmi qui e diventare la tua sposa. Mai, da sola, avrei il

coraggio di affrontare i pericoli del mondo dei mortali e, poi, sono convinta che saprai mantener fede alle promesse che mi hai fatto.”
Pronunciate queste parole, una profonda malinconia l’avvolse; mai più, pensò, sarebbe potuta tornare al suo mondo acquatico. A fior di labbra ripeteva: “Vorrei, più di ogni altra cosa, ritornare alla mia vita nel mare, con i miei fratelli e le mie sorelle che ancora, e vanamente, mi staranno chiamando!”
Il pescatore era profondamente afflitto per la disperazione della giovane, ma anche così rapito dalla sua leggiadra bellezza da sapere che non avrebbe potuto rivelarle la verità e lasciarla libera.
Roderic MacCodrum e la sua splendida moglie vissero per molti anni nella casa sulla spiaggia. I loro figli avevano corpi slanciati e lunghi capelli bruni e sapevano cantare con voci soavi e malinconiche. Gli abitanti delle isole vicine presero a chiamare Roderic con il nome di “MacCodrum delle foche”, perché aveva preso in sposa una creatura marina, e i suoi figli “i figli di MacCodrum delle foche.”

Neanche il passare degli anni riuscì a lenire il dolore della figlia del Re del mare. Tutta sola si recava spesso sull’estremo lembo della spiaggia per ascoltare il suono del mare e quello altrettanto gaio della risacca. A volte riusciva a scorgere i suoi fratelli quando questi si avvicinavano alla riva e ancora, a

distanza di tanti anni, li sentiva chiamare il suo nome, il nome della sorella scomparsa da tanto tempo. La povera creatura vanamente si consumava nell'irrealizzabile desiderio di poter tornare, ancora una volta, insieme a loro.
Un giorno come tanti altri, Roderic si accomiatò da moglie e figli con affettuose parole e lasciò la casa per andare a pescare. Mentre stava camminando verso la spiaggia, una lepre gli attraversò la strada. Era quello comunemente ritenuto un presagio di sicura sfortuna, e Roderic si fermò, incerto se proseguire o se tornare a casa, a seguito di quel presentimento di sventura.
MacCodrum alzò lo sguardo al cielo e disse tra sé e sé: "La sfortuna sarà solo quella di un po' di brutto tempo; non devo lasciarmi scoraggiare per un vento anche forte, io che tante tempeste ho saputo attraversare incolume!"
Riprese dunque il cammino, nonostante il vento soffiasse sempre più rabbioso, urlando sul mare spumeggiante e fischiando tra le imposte della piccola casa sulla spiaggia dove aveva lasciato moglie e figli. Il figlio ultimo nato era seduto sulla riva e accostava all'orecchio le conchiglie che avevano catturato la musica del mare. La madre si affrettò a uscire di casa per andare a riprenderlo ma, all'improvviso, un violentissimo colpo di vento si abbatté sulla casa e la porta si chiuse di colpo, facendo oscillare il fragile tetto di paglia.
Il brusco movimento fece cadere a terra, dal ripiano sull'architrave dove Roderic l'aveva nascosta, la soffice pelle di foca che era stata rubata alla creatura marina divenuta poi la sua amata sposa. La figlia del mare – pur senza pronunciare mai alcuna parola contro l'uomo che l'aveva ingannata e costretta a restare, contro i suoi desideri, in quella casupola per tanti anni – si spogliò senza esitazione dei suoi vestiti mortali, diede un ultimo abbraccio ai suoi figli e stringendo al petto la sua pelle di foca corse verso il mare in burrasca.

Nuotò a lungo e, circondata da cavallucci marini festanti, si rivestì della sua pelle ambrata, volgendosi a guardare per l'ultima volta la piccola casa in riva all'oceano. Nonostante vi fosse stata trattenuta contro la sua volontà, nel corso di quei lunghi anni aveva tuttavia saputo cogliervi briciole di felicità.
Sulla riva lontana, tra le onde che si frangevano in schiuma, scorse i suoi desolati figli e capì che stavano piangendo. Ma la forza del mare che l'attirava a sé era più intensa del dolore provocato dal pianto dei suoi figli: la creatura marina nuotò sempre più lontano verso le acque aperte e si lasciò, infine, travolgere dall'oceano scomparendo tra i flutti ebbra di gioia.
Molte ore più tardi Roderic MacCodrum fece ritorno a casa, al termine della giornata di pesca. Subito si avvide che la porta era spalancata, il focolare spento e il silenzio avvolgeva la dimora: nessuna tenera parola di donna a conforto della sua stanchezza. Un angoscioso presentimento lo fece correre a controllare sopra l'architrave, e in un istante ebbe la fatale conferma: la pelle di foca era scomparsa e la sua adorata moglie era tornata tra le braccia di quel mare da cui, un lontano giorno, era apparsa. Ancora più intensa si fece la sua pena al racconto dei figli che, con le lacrime agli occhi, descrissero il commiato della madre e la loro attesa senza speranza lungo la riva del crudele Atlantico.
Il povero pescatore si commiserò con queste parole: "Sciagurato fu questo giorno in cui la lepre mi tagliò la strada sulla spiaggia; il vento si tramutò in uragano, le mie reti restarono vuote e, infine, la più irreparabile delle disgrazie travolse la mia vita!"
Roderic mai dimenticò la splendida moglie che il mare gli aveva dato e, per tutta la vita, ne pianse l'assenza. I figli di Roderic MacCodrum e, poi, i loro discendenti, ricordando le origini della loro antenata evitarono sempre con grande attenzione di arrecare danno o disturbo alle foche. Per questa ragione vennero chiamati "Clann Mhic Codruim nan ròn", il clan MacCodrum delle foche. Il

loro nome divenne famoso, non solo nelle Uist Settentrionali ma in tutte le Ebridi Esterne, come quello di una delle famiglie appartenenti al celebrato clan dei Donald.

Il fabbro e i folletti

In una casa di pietra accanto alla sua fucina viveva un tempo un fabbro chiamato Alasdair MacEachern, conosciuto da tutti come Alasdair dal Forte Braccio. Sua moglie era morta mettendo al mondo il loro primogenito, così Alasdair abitava da solo con il figlioletto Neil, un ragazzo esile dagli occhi dolci e sognanti. Il padre lo addestrò nella sua fucina e, come apprendista, il giovane prometteva decisamente bene.

Fin dal momento della sua nascita i vicini di Neil riconobbero in lui quel genere di mortale che il Piccolo Popolo amava rapire per portarlo con sé nella Terra della Luce, facendolo diventare uno dei loro. Avvertirono dunque il padre di non perderlo mai di vista e di tenerlo con sé fino a che non avesse raggiunto l'età adulta.

Alasdair prestò molta attenzione ai consigli dei vicini e, al calar della sera, prese l'abitudine di appendere un ramo di sorbo rosso sulla porta di casa. Il sorbo era infatti un potente amuleto contro i poteri del Piccolo Popolo.

Passarono gli anni, e un giorno Alasdair dovette partire per un viaggio. Poiché sapeva che non sarebbe riuscito a tornare in tempo per la notte, disse a Neil: "Non dimenticare, figlio mio, di mettere un ramo di sorbo rosso sopra la porta di casa, quando farà notte; così saremo tranquilli che il Piccolo Popolo non verrà a importunarti per cercare di rapirti e farti diventare uno dei loro."
Neil promise che se ne sarebbe ricordato e Alasdair dal Forte Braccio si mise in viaggio.
Il giovane attese ai suoi compiti quotidiani, spazzò la casa, munse la capra e sparse le granaglie per il pollame nell'aia. Poi avvolse in un panno sei focaccine d'avena e una fetta di formaggio e si recò nella brughiera, dove amava passare le giornate in compagnia della soffice erica, cullato dal gorgoglio degli innumerevoli ruscelli che scorrevano fra quelle aspre colline. Camminò tutto il giorno fermandosi solo per consumare le sue provviste.
Quando tornò a casa era già notte e Neil si sentiva molto stanco. Senza pensare alle raccomandazioni del padre, aprì il suo letto ad armadio nell'angolo della stanza e vi si gettò, esausto. Si addormentò all'istante, senza ricordarsi del ramo di sorbo rosso da appendere sulla porta di casa.
Il giorno dopo, tornando a casa, Alasdair trovò la porta aperta, il fuoco spento e il pavimento in disordine; nessuno aveva munto la capra né sfamato il gallo e le galline nell'aia. Chiamò allora il figlio, che gli rispose a mezza voce dal suo letto ad armadio nell'angolo.
"Padre, sono a letto malato" disse Neil con un filo di voce. "È meglio che rimanga qui finché sarò guarito."
Allarmato da quelle parole, Alasdair si avvicinò al letto e rimase dolorosamente sorpreso nel vedere quanto Neil fosse cambiato dal momento della sua partenza. Benché il padre non si fosse assentato per molto il ragazzo, disteso sotto la coperta, appariva davvero in cattive condizioni. Non solo era magro e sciupato ma la sua pelle era diventata giallastra e rugosa come quella di un vecchio. E Neil

era poco più che un bambino.
Passarono i giorni e il ragazzo non mostrava alcun segno di miglioramento. Qualcosa cambiò, in effetti: fu colto da un appetito insaziabile, tanto che avrebbe continuato a mangiare tutto il tempo.
Giorno dopo giorno, Alasdair era sempre più preoccupato per la sorte del figlio, così accolse con il cuore gonfio di speranza l'arrivo alla sua casa di un vecchio noto in tutti i dintorni per la sua saggezza. Forse lui, che conosceva molte cose, avrebbe potuto rivelargli di che male soffriva il figlio. Lo salutò dunque con gioia e si mise subito a descrivergli ciò che era accaduto al ragazzo. Il vecchio ascoltò il racconto con attenzione, facendo appena ogni tanto qualche cenno di assenso. Quando Alasdair ebbe finito di parlare gli mostrò il ragazzo, che giaceva ancora a letto.
"Quello che mi stai chiedendo è cosa si può fare per guarire il ragazzo" esordì il vecchio dopo che si furono allontanati un po' dalla casa. "Bene, io ti dico che in quel letto non c'è affatto tuo figlio. In tua assenza Neil è stato rapito dal Piccolo Popolo, che ha messo al suo posto il giovane che si trova ora in questa casa."
"Povero me, e cosa posso fare adesso?" domandò Alasdair. "Potrò mai rivedere il mio caro figliolo?"
"Ascoltami bene" disse il vecchio. "Per prima cosa bisogna essere sicuri che colui che giace nel letto di tuo figlio sia davvero un sostituto. Torna a casa e raccogli quanti più gusci d'uova riuscirai a trovare; quindi sparpagliali ben bene attorno al letto, in modo che la creatura li possa vedere. Riempili d'acqua e trasportali fin davanti al focolare, fingendo che siano molto pesanti; poi sistemali là con grande ostentazione."
Alasdair memorizzò le istruzioni del vecchio e, una volta tornato a casa, si mise subito all'opera. Aveva appena cominciato che un riso beffardo si levò dall'angolo della stanza. "Da ottocento anni che sono al mondo, giuro che non ho mai visto in vita mia una cosa del genere!" esclamò con una voce stridula colui che il padre aveva

creduto fosse il figlio Neil.
Alasdair si precipitò immediatamente dal vecchio a raccontargli l’accaduto.
“Questa è la prova che si tratta di un sostituto, messo al posto di tuo figlio dal Piccolo Popolo” disse il vecchio. “Bisogna liberarsi in fretta di lui, poi ti aiuterò a ritrovare il giovane Neil. Svelto, accendi un gran fuoco davanti al letto in cui giace la creatura. Lui ti domanderà: ‘A che serve quel fuoco?’ Tu rispondigli: ‘Lo vedrai fra un istante’. Poi senza perder tempo afferralo e gettalo tra le fiamme. Vedrai che volerà fuori attraverso il buco nel tetto della casa.”
Alasdair tornò a casa e, ancora una volta, eseguì gli ordini del vecchio. Accese il fuoco davanti al letto ad armadio nell’angolo della stanza e udì la vocina chiedergli: “A che serve quel fuoco?”.
“Lo vedrai tra un istante” rispose l’uomo seguendo le istruzioni del vecchio. E, afferrata la creatura, la gettò tra le fiamme. Con un urlo spaventoso, il folletto saltellò prima su un paio di gambette gialle, poi volò fuori attraverso il buco nel tetto, e scomparve.
“E adesso?” chiese Alasdair al vecchio. “Mi aiuterai a ritrovare mio figlio?”
“Vedi quella collina verde e rotonda?” chiese il vecchio indicandogli con la mano un’altura erbosa che si trovava poco distante dalla casa. “Tuo figlio è stato portato laggiù.”
“Quella è una delle dimore dei folletti” aggiunse l’uomo. “E ora ascolta bene cosa devi fare. Aspetta la prossima notte di luna piena: allora la porta sulla collina si aprirà e potrai entrare a cercare tuo figlio. Porta con te la tua Bibbia, il tuo pugnale e un gallo. Conficca il pugnale all’ingresso della collina, per evitare che la porta si chiuda su di te: i folletti, infatti, non possono toccare acciaio che sia stato forgiato da mani mortali. Una volta entrato nella collina li sentirai cantare, ballare e far festa alla luce di una grande fiamma. Ma tu avanza con passo sicuro. Non aver timore, la tua Bibbia ti proteggerà. Giungerai ben presto in prossimità di un’ampia

caverna, e lì vedrai tuo figlio al lavoro in una fucina. Il Piccolo Popolo ti interrogherà e tu dovrai rispondere con fermezza che sei venuto per riprenderti tuo figlio, e che non te ne andrai assolutamente senza di lui."

Il vecchio finì di parlare e il fabbro lo accompagnò per un tratto, ricoprendolo di benedizioni e ringraziamenti per ciò che aveva fatto per lui.

Ad Alasdair non mancavano né la forza né il coraggio, dunque attese con impazienza il momento di partire per andare a ritrovare suo figlio. La luna nuova non tardò a venire e, quando fu ancora una volta piena e alta nel cielo, il fabbro partì alla volta della verde collina. Come gli aveva consigliato il vecchio, al petto stringeva la Bibbia e nel fodero teneva il pugnale da lui stesso forgiato; il gallo era immerso in un sonno profondo sotto il suo braccio sinistro.

Avvicinatosi alla collina, gli parve di udire i folletti cantare e far festa. A un tratto il suono si fece più intenso e, poco dopo, il fianco della collina si aprì lasciando fuoriuscire un accecante bagliore. Lesto Alasdair sguainò il pugnale e lo conficcò con un colpo secco nella soglia del regno dei folletti. Quindi avanzò verso la luce, tenendo saldamente la Bibbia stretta al petto e il gallo addormentato sotto il braccio sinistro. E dopo essersi fatto strada a spallate fra i folletti scatenati nella danza, Alasdair vide Neil, suo figlio, pallido e con gli occhi sbarrati, che lavorava in una fucina attorniato da un gruppo di verdi folletti.

Non appena i rappresentanti del Piccolo Popolo si accorsero della presenza di Alasdair si affollarono intorno all'intruso per scoprire chi mai fosse quel mortale che aveva osato sfidarli varcando la soglia della loro dimora. Grazie al potere della Bibbia che teneva stretta a sé, tuttavia, nessuna di quelle creature avrebbe potuto fargli del male o gettare su di lui qualche incantesimo. Così il fabbro si rivolse al figlio, alzando bene la voce in modo che tutti lo potessero udire: "Sono venuto a riprendere mio figlio; liberatelo dall'incantesimo e lasciatelo tornare dalla sua gente e alla sua terra, da cui lo avete rapito."
Neil dapprima trasalì, nell'udire la voce del padre, poi fece un passo in avanti e protese le braccia verso di lui. Il suo sguardo era finalmente tornato normale. Un gruppo di folletti però esplose in una spaventosa risata di scherno.
Ma in quel momento – tanto veloce è lo scorrere del tempo nella terra dei folletti agli occhi di un mortale – il cielo si tinse di luci rosate che annunciavano l'alba e, simultaneamente, il gallo che Alasdair teneva sotto braccio si riscosse dal sonno. Alzò il collo mostrando la rossa cresta dritta sulla testa e salutò l'apparire del giorno con un sonoro chicchirichì.
I folletti, bisogna sapere, non possono andarsene in giro con la luce

del giorno. Quel suono improvviso era per loro il segnale che la festa era finita e dovevano ritirarsi nel loro reame. Nessuno di loro rise più, anzi, lo scherno si mutò in costernazione.
In tutta fretta trascinarono il fabbro e suo figlio verso l'apertura sul fianco della collina, in modo che quel mortale potesse riprendersi il pugnale e permettere loro di richiudere l'ingresso del regno sotterraneo, celandolo agli occhi degli uomini.
Alasdair raccolse il pugnale; quando la collina stava per richiudersi dietro di loro, si udì una voce pronunciare queste parole: "Possa tuo figlio perdere la parola fino al giorno in cui romperà l'incantesimo che ora getto su di lui! Questa è la maledizione che lo colpirà!"
Alasdair e Neil si ritrovarono insieme sul familiare pendio nell'aria tersa del mattino. Non un segno nel terreno erboso indicava la presenza di una porta o un'apertura verso il Mondo della Luce. Padre e figlio fecero ritorno alla loro casa e da quel giorno ripresero le loro occupazioni, Alasdair a far soffiare i mantici nella fucina e Neil ad aiutarlo, imparando i segreti del mestiere. Ma una cupa tristezza incombeva sui due, dal momento che Neil non poteva più parlare in seguito alla maledizione scagliata su di lui dai folletti. Ebbene sì, quel terribile incantesimo si era avverato, e dal giorno in cui era stato liberato dal Piccolo Popolo le labbra del figlio del fabbro erano rimaste serrate. Piano piano, Neil si rassegnò a convivere con il suo mutismo per il resto della sua vita.
Trascorsi un anno e un giorno da questi avvenimenti, Alasdair si mise al lavoro per forgiare una nuova spada per il capo del suo clan. Gli era stata commissionata una possente spada di quelle chiamate *claymore*, da impugnare a due mani. Neil lavorò di buona lena per tenere l'acciaio sulla fiamma fino al calor rosso per far sì che la lama a doppio taglio fosse ben affilata e temprata. E per tutto il tempo rimase in silenzio.
Quando venne il turno del padre, e Alasdair iniziò a lavorare alla

spada, Neil improvvisamente fu attraversato dal ricordo del suo breve soggiorno nel regno dei folletti. Rammentò allora la fucina del Piccolo Popolo, con le scintille luccicanti che sprizzavano nell'aria. Ma i loro fabbri non usavano solo il fuoco e il martello; tempravano con speciali incantesimi le lame delle loro spade fatate, forgiando armi magiche e invincibili. Così Alasdair si fece da parte e osservò il figlio portare a termine la lavorazione della spada per il capo clan. In breve prese forma un'arma forgiata alla maniera dei fabbri folletti. Al termine del lavoro Neil guardò il padre, con aria trionfante.
"Questa è una spada che non tradirà mai chiunque la impugni!" esclamò. Erano le prime parole che pronunciava dopo un anno e un giorno di silenzio.
Ecco cos'era accaduto: creando una spada magica con le sue mani, Neil aveva spezzato la maledizione del silenzio che gravava sul suo capo. Quella lama aveva rotto finalmente l'incantesimo.
Da quel giorno il ragazzo dimenticò per sempre la Terra della Luce e, quando successe al padre, dopo qualche tempo, diventò il migliore fabbro di tutto il clan. Grazie alla preziosa spada magica, chiamata Claidheamh Ceann-Ileach, che rendeva invincibile chiunque la impugnasse, il capo conseguì grandi vittorie, portando molto onore all'intero clan.

Tir-nan-og

Aodh figlio di Aodh, un pescatore dell'isola di Oronsay, si trovava un giorno nella sua piccola imbarcazione, sospinta pigramente dalla marea nelle acque della baia. Passava la maggior parte del tempo sdraiato in coperta senza far nulla; di tanto in tanto cercava di pescare uno di quei pesci che si nascondevano nei fondali sabbiosi.

La bella stagione volgeva al termine e già si sentiva nell'aria l'incedere dell'autunno, che presto avrebbe imbiancato le alghe e dipinto di oro e ruggine la brughiera e le dolci colline. La baia dalla sabbia dorata dove le anatre venivano a passare l'inverno: quello era il posto preferito da Aodh, insieme a quel grappolo di isole dalle strette insenature, rifugio di grandi banchi di pesci dal ventre argenteo.

L'imbarcazione scivolò lentamente verso le secche, poi le correnti la trascinarono verso il mare aperto, nelle acque azzurre dove giocavano le foche. Per evitare che la barca si scontrasse con venti troppo forti Aodh decise di virare, ma non appena ebbe messo mano ai remi si accorse di aver commesso un'imprudenza, perché una raffica di vento lo sospinse irrimediabilmente verso il largo, in balia delle correnti.

Quando scese la notte, nuvole minacciose si abbassarono sul mare e un vento impetuoso sferzò la piccola imbarcazione, facendola sussultare paurosamente. Le colline dell'isola erano ormai sparite dall'orizzonte: nessuno aveva veduto la barca di Aodh allontanarsi

dalla riva e svanire oltre l'estrema lingua di terra. Enormi ondate si abbattevano sul fragile scafo e, quando sembrava ormai che la barca dovesse soccombere alla tempesta, uno stormo di beccacce di mare si alzò in volo circondando l'imbarcazione. E dove esse volavano, il mare si calmava e il vento non aveva alcun potere sulle onde.
Gli uccelli accompagnarono la barca fino all'alba, quando un'isola verde apparve all'orizzonte. Le beccacce si precipitarono verso la terraferma, mentre Aodh riuscì a governare l'imbarcazione fino alle acque calme delle sue insenature, dove non vi erano onde né correnti. Il giovane approdò su una spiaggia di sabbia finissima, tirò la barca in secca e si fermò a riposare. In quel luogo regnava una calma immobile, quasi spettrale. Aodh temette di aver superato i confini del mondo e allora, come aveva appreso dai vecchi pescatori della sua terra, affondò il suo coltello in una piccola collina che si trovava nei pressi. Così, gli avevano insegnato, si possono tenere a bada le forze del male.
Si udì a un tratto una voce melodiosa che proveniva da una fanciulla seduta su una roccia. In vita sua, Aodh non aveva mai veduto un viso così bello e dolce, contornato da una selva di capelli d'oro che ricadevano sulle candide spalle. La fanciulla lo chiamò, e Aodh se ne innamorò perdutamente.
Passarono gli anni e il suo amore per la fanciulla cresceva di giorno in giorno. Aodh si sentiva felice come non lo era mai stato. Quel luogo emanava davvero una pace infinita, con il sole che splendeva sempre alto nel cielo e nessuna ombra che giungesse a oscurare la sua serenità. Un giorno, però, Aodh cominciò a sognare la sua terra natale, l'isola di Oronsay. Invano cercò di scacciare quel pensiero. Ogni volta esso si riaffacciava alla sua mente con maggior insistenza finché, un giorno, egli tornò alla spiaggia dove aveva affidato la sua piccola barca alla dolce carezza delle maree, deciso a ripartire per la terra che aveva quasi dimenticato.

“Il tuo desiderio non si può avverare” gli disse la fanciulla, avendole Aodh rivelato i suoi propositi. “Sette anni hai vissuto a Tir-nan-og, la Terra dell’Eterna Giovinezza dalla quale non vi è ritorno.”
“La mia barca è ancora in ottimo stato e può riprendere il mare” le rispose il giovane.
“Oh, mio amore. Non potrà condurti lontano dalla riva. Dovrà ritornare, o sarà trascinata negli abissi.”
Aodh comprese d’un tratto che quell’isola di eterna giovinezza, immersa nella pace e nel silenzio, altro non era che una prigione, una prigione che li estraniava dal mondo. Ma non rivelò alla fanciulla del pugnale conficcato nella collina, che gli avrebbe permesso di riacquistare la libertà e far ritorno alla sua amata isola.
La mattina dopo si recò alla spiaggia, deciso a mettere in mare la barca. “Vieni con me fino a quella punta laggiù” disse alla bella fanciulla.
“Giusto fin là, e non oltre, tu e io possiamo arrivare”, gli rispose quella entrando nella piccola imbarcazione. Quando però ebbero raggiunto il promontorio,
Aodh virò verso il mare aperto, cavalcando saldamente le onde che spingevano la barca verso est.
Intanto la fanciulla, seduta a poppa, si mise a singhiozzare. Aodh cercò di consolarla e, con sua grande sorpresa, notò che a ogni lacrima che sgorgava dai suoi occhi sembrava perdere un po’ della sua bellezza.
La navigazione sul mare in tempesta durò tre giorni e tre notti. All’alba del quarto giorno apparve finalmente all’orizzonte il profilo dell’isola di Oronsay. Aodh guidò la barca nelle acque sicure della familiare baia e, impaziente, fece per scendere a terra.
“Vieni, mia amata” gridò alla fanciulla. “Ti porterò alla mia casa sulla collina, dove nessun malvagio incantesimo potrà colpirci.”
Ma la fanciulla non rispose. Si riparò fra le rocce, avvolgendosi nel

suo scialle, e volse il viso verso il cielo, là dove i gabbiani volavano in cerchio; e, poi, appena sopra di lei, dove le beccacce di mare frugavano con il becco fra gli scogli.
Aodh la chiamò per l'ultima volta, quindi le si avvicinò per scostarle lo scialle, mentre la prendeva tra le sue braccia. Ma non appena il suo sguardo si posò sul volto della ragazza Aodh rabbrividì: la sua amata aveva perso le fattezze di una giovane e bella fanciulla per trasformarsi in una vecchia raggrinzita e deforme.
"Oh Aodh, figlio di Aodh" pianse la donna. "Solo tornando alla verde isola dell'Eterna Giovinezza potrò ritrovare la mia gioventù e conservarla per sempre!"
Comprendendo la potenza delle antiche leggende, Aodh si sentì perduto. Coloro che facevano ritorno dall'isola incantata perdevano non solo la gioventù e la bellezza, ma anche la felicità. Così Aodh prese per mano la sua amata e risalì con lei sulla barca per ritrovare la Terra della Felicità Perduta.
I pescatori di quelle isole raccontano che, di tanto in tanto, un piccolo battello solca ancora l'orizzonte alla ricerca di Tir-nan-og, la Terra dell'Eterna Giovinezza. Ma, come viene avvistata, sale un vento impetuoso e l'isola sparisce misteriosamente. I marinai allora si affrettano ad ammainare le vele, perché in quell'apparizione hanno imparato a riconoscere il segnale di una tempesta imminente.

La strega di Mar

Non lontano dal castello di Abergeldie sorgeva un tempo l'angusto tugurio di Caitir Fhranagach, una donnina dalle spalle curve, così vecchia che nessuno ne conosceva l'età.
I suoi poteri erano noti a tutti nel vicinato. Con le sue stregonerie era in grado di scatenare improvvise tempeste, così come di far straripare i torrenti di fango giallastro, perfino quando non cadeva nemmeno una goccia di pioggia. Ogni volta che una vacca si ammalava e moriva, Caitir Fhranagach ci aveva messo lo zampino. La gente si teneva alla larga dalla sua casupola e, per non incorrere in qualche malefizio, evitava perfino di attraversare la strada, se lei si trovava nei paraggi. I bambini scappavano, alla vista della sua sagoma curva e ossuta.
Dopo aver tanto vissuto isolata dal mondo, Caitir aveva imparato a non aspettarsi gentilezza né conforto da alcuno, e meno che mai dal Signore di Abergeldie o dalla sua bella dama. Fu con sua grande sorpresa, dunque, che un giorno la moglie del signore di quelle terre varcò la soglia di casa sua, entrando in cucina.
"Che cosa può mai volere la moglie di Abergeldie da Caitir Fhranagach?" chiese la vecchia, senza alzare lo sguardo dal tessuto che stava filando, vicino al focolare.
"Sono qui per chiederti aiuto" rispose la dama. "Se mi farai guardare nel futuro, *cailleach*, verserò nel tuo grembo l'oro che ho portato con me in questa borsa."
"E cosa vorresti vedere?" gracchiò Caitir con una voce più rauca di

quella d’un corvo.
Il grosso gatto giallo che era accoccolato sulle sue ginocchia fece uno sbadiglio.
“Mio marito. È lui che voglio vedere. Pare che si sia stancato di me e che mi abbia sostituito con un’altra. Dimmi se è vero quello che si sente in giro e fammi vedere la donna che sta per arrivare dalla Francia ad Abergeldie insieme a lui, e che è destinata a usurpare il mio posto al suo fianco.”
La donna fece tintinnare l’oro nella borsa, e la strega annuì. Si trascinò fino al focolare, riattizzò il fuoco e mise a bollire un pentolone d’acqua, dentro al quale fece cadere della cenere, gli steli di alcune piante e una polvere bianca che aveva ricavato dalla pelle dei rospi. Dopo qualche tempo il vapore cominciò a salire su per il camino e Caitir, avvicinatasi con lo sgabello alle fiamme, prese a mormorare misteriose formule mentre si dondolava lentamente avanti e indietro.
Il vapore che fuoriusciva dal pentolone avvolse la cucina di un velo azzurrognolo. Nell’aria densa si potevano osservare strane forme comparire e dissolversi; poi dalle sue profondità prese corpo la forma di una nave. Un gruppo di uomini si muoveva sul ponte, rischiarato dal sole che faceva risplendere le ampie vele, mentre un po’ in disparte stavano un uomo di notevole statura e una dama dall’abito color cremisi.
Alla vista di quella scena la moglie di Abergeldie, presa da una furia improvvisa, si mise a gridare: “Ah, ora è tutto chiaro! La tua mistura mi ha rivelato la malvagità di Gordon!”
“Come vorrei” proseguì la donna, “che tu potessi oscurare il sole e scatenare una tempesta su quella nave maledetta! Un marito così falso non merita che di annegare!”
La dama aprì la borsa e le monete rotolarono sul pavimento. “Dimmi che lo puoi fare!” supplicò rivolta alla strega. “Ti prometto che riempirò di nuovo questa borsa con una quantità d’oro

doppia."
"Conducimi alla rocca di Abergeldie, mia signora" rispose la vecchia. "Per esaudire i tuoi desideri preparerò un incantesimo."
La moglie di Abergeldie e Caitir Fhranagach si incamminarono insieme verso il castello. Giunti a destinazione, la strega si arrampicò affannosamente su una stretta scala a spirale che portava a una soffitta deserta, da tutti dimenticata, sulla cima della torre più alta.
"Portatemi un bacile pieno d'acqua" ordinò Caitir.
Un servitore portò il bacile e lo depose ai piedi della strega.
"Portatemi anche un *cuach* d'argento" chiese la vecchia. Il *cuach* è una coppa a forma di scodella, poco profonda e con due manici.
Caitir attese che l'acqua nel bacile fosse perfettamente immobile, quindi prese il *cuach* e lo posò al suo centro. Infine si alzò e chiese alla dama di sedersi al suo posto, mentre lei ridiscendeva le scale, senza mai smettere di osservare il *cuach*.
Raggiunta la base della rocca, la strega andò a raggomitolarsi in un antro nelle segrete del castello, dove cominciò a declamare strane litanie in un crescendo di rauchi strepiti. Il servitore, che era rimasto in ascolto, cominciò a tremare di paura, mentre la moglie di Abergeldie non si mosse dalla soffitta, continuando a osservare il bacile, come le era stato ordinato.
A un tratto l'acqua nel recipiente cominciò a muoversi, producendo delle piccole increspature che, a poco a poco, si tramutarono in vere e proprie onde, capaci di far sobbalzare il *cuach*. Come nel mezzo di una vera tempesta, l'acqua cominciò a frangersi e ribollire, rovesciandosi fuori dal bacile, mentre la coppa d'argento veniva sollevata e fatta girare vorticosamente. Quando sembrava che il recipiente stesse per traboccare, si levò una grande onda che trascinò sott'acqua il *cuach*, facendolo affondare.
"Il tuo desiderio è stato esaudito, mia signora" disse la strega alla dama, quando più tardi si incontrarono nel cortile del castello. "Tuo

marito non tornerà più.”
Passarono i giorni, e la moglie di Abergeldie era sempre più turbata. Il pensiero del sortilegio compiuto dalla strega la tormentava notte e giorno e provocò un grande cambiamento nel suo cuore. Cominciò a pregare intensamente per la salvezza del marito, perché tornasse sano e salvo. In capo a una settimana, tuttavia, Abergeldie non era ancora tornato e, di lì a poco, un messaggero portò la notizia che la nave era naufragata durante una tempesta e che nessuno si era salvato.
Il dolore fu insopportabile per la moglie di Abergeldie, che spedì immediatamente le sue guardie al tugurio della strega per metterla a morte. Ma quando gli uomini ebbero sfondato la porta della casupola, la vecchia non c’era più. Al suo posto videro un gatto nero come la notte e tanto magro che gli si potevano contare le costole. Era seduto vicino al grosso gatto giallo della strega e, non appena la porta si aprì, ne approfittò per fuggire nel bosco.
Fu appiccato un gran fuoco e, ben presto, della casupola di paglia non rimase che cenere. Mentre però le travi scoppiettavano tra le fiamme, le guardie di Abergeldie udirono Caitir Fhranagach che si faceva beffe di loro, schernendoli dai recessi del bosco nascosta sotto le sembianze di un gatto. La vecchia strega li aveva ingannati un’altra volta.

Le fate gabbate

Talvolta accade che qualcuno superi in furbizia le fate e lo faccia in modo tanto garbato da far sì che le fate stesse gli mostrino benevolenza.

C'era una volta il figlio di un fattore che, a causa della salute cagionevole, trascorreva gran parte del tempo sulle colline, nella speranza che l'aria salubre favorisse la sua guarigione. Il giovane sorvegliava il bestiame che veniva portato a pascolare sulle colline, dall'inizio dell'estate fino al periodo della mietitura.

In un'immobile giornata estiva, il cielo già opaco per la calura si fece così fosco che il ragazzo ebbe difficoltà nel ritrovare la mandria da riportare nel recinto per la mungitura. Vagò a lungo cercandola nella nebbia, finché la ritrovò dispersa in un vasto avvallamento coperto di erba alta, verde e appetitosa. Le vacche pascolavano tranquille sul prato reso ancora più lussureggiante dalla pioggerella sottile.

Il giovane, esausto per l'afa e ancor più per il percorso accidentato, si adagiò su un morbido rilievo del terreno con l'intenzione di riposarsi.

Era da poco seduto quando udì una flebile voce che sembrava provenire dalla radice di ogni filo d'erba e che diceva: “Un po' per me, un po' per me!”

Il giovane, assai meravigliato, aguzzò le orecchie e si mise ad ascoltare con la massima attenzione. Per più volte sentì ripetere le stesse parole, che salivano come un coro dalla base di ogni stelo

d’erba. Fissò la collina a lungo e in ogni direzione nel tentativo di scorgere a chi potesse appartenere quella voce, ma nessun essere umano era visibile nei dintorni.
Sempre più incuriosito, il figlio del fattore si mise ancora in ascolto. Appena le voci si fecero nuovamente sentire ebbe un’intuizione: le fate! Ecco di chi si trattava.
“E un po’ anche per me!” gridò il giovane con tutto il fiato che aveva.
Il coro delle piccole voci tacque di colpo. La collina tornò al suo silenzio abituale e il giovane prese a sospingere il bestiame verso il recinto.
Le ragazze addette alla mungitura, stupite per l’insolito ritardo, erano in attesa. Così, appena giunsero le vacche si affrettarono a mungerle ma, ancor prima di essere arrivate a metà del lavoro, si accorsero che qualcosa di molto strano stava accadendo: i secchi erano già pieni e traboccanti di latte!
Le ragazze non credevano ai loro occhi: com’era possibile che quelle mucche si fossero messe, così all’improvviso, a fare tanto latte? Alla fine conclusero che doveva essere merito del clima favorevole delle colline.
Il figlio del fattore ascoltò in silenzio le congetture delle mungitrici. Solo lui sapeva com’erano andate le cose, quel giorno: nessun’altra fattoria aveva avuto tanto latte e il latte non sarebbe stato abbondante neppure nella sua, se egli non fosse stato capace di battere le fate al loro stesso gioco. La prontezza della sua richiesta, lassù sulla collina dalla rigogliosa vegetazione, aveva evitato che le fate si appropriassero di gran parte del latte che veniva munto.

HABETROT

Viveva un tempo una fanciulla giovane, bella e spensierata. La ragazza aveva però un difetto: era pigra. Amava andare a spasso per boschi e colline, oppure sdraiarsi sui prati e in riva ai torrenti, ma di lavorare non aveva alcuna intenzione. La madre era disperata, non era riuscita a insegnarle nulla di utile, neanche come filare la lana. Eppure aveva tentato ogni via, aveva provato a spronarla con dolcezza e convincerla con parole suadenti, l'aveva duramente rimproverata e obbligata a sedere davanti all'arcolaio, ma ogni sforzo era stato vano.

Giunse infine il giorno in cui la pazienza della povera donna ebbe termine; chiamò con voce perentoria la figlia e le consegnò sette grossi fiocchi di lana.

"Non voglio più sentire ragioni, piccola scansafatiche" le disse. "Prendi questa lana e riportamela filata entro tre giorni, oppure saranno guai seri!"

La ragazza non aveva mai visto la madre tanto infuriata e, rassegnata, fu costretta a obbedire. Con la tristezza nel cuore, si sedette all'arcolaio e si mise all'opera. Ma il lavoro procedeva a stento: il filo continuava a ingarbugliarsi e le piccole mani, non avvezze alla fatica, si riempirono ben presto di vesciche. E il punto davvero dolente era la bocca. Poiché il filato andava via via inumidito, le labbra presero a bruciarle con gran fastidio. La mattina del terzo giorno sentì di non poter sopportare oltre quel bruciore e, gettato il lavoro in un angolo, corse via verso l'amata

boscaglia.
Dopo aver scorrazzato a lungo sui prati, giunse nei pressi di una collinetta. Stava già pregustando un dolce riposo accanto alle fresche acque del ruscello, quando si accorse di non essere sola. Seduta su una pietra forata, c'era una vecchina tutta intenta a filare. Si avvicinò ancora un po', rassicurata dall'aria gentile e amichevole della donna, e notò che costei aveva labbra quanto mai spesse e sporgenti.
"Buon giorno, brava donna. Come filate bene!" disse la ragazza. "Ma ditemi, come mai le vostre labbra sono tanto sporgenti?"
"Succede quando si passa molto tempo all'arcolaio, mia cara" rispose la donna con gentilezza.
"Non mi parlate di arcolai" sbottò la ragazza. "Mia madre mi ha dato una gran quantità di lana da filare entro stasera e, dato che non farò mai in tempo a finire, passerò guai seri."
"Ti aiuterò io" propose la vecchina. "Portami la lana e te la renderò filata a dovere."
La ragazza non se lo fece ripetere due volte, corse a prendere la lana e la consegnò alla donna.
"Dove posso venire a riprenderla?" le chiese. "E come vi devo chiamare, brava donna?"
La vecchia non rispose, ma scomparve tra gli alberi con rapidità sorprendente. La ragazza, visibilmente sollevata, decise di fermarsi ad attendere il suo ritorno. Passeggiò attorno alla collinetta, saltellando e canticchiando allegramente; poi si sentì stanca, appoggiò la testa sulla pietra forata vicino al ruscello e si addormentò. Riaprì gli occhi sul far della sera. Stava domandandosi come avrebbe recuperato la sua lana, quando udì una voce che sembrava provenire dalla pietra forata cui era appoggiata: "La bimba che dorme sulla collina non sa che mi chiamo Habetrot." La ragazza guardò attraverso il foro nella pietra e vide che sotto la collinetta si apriva una sorta di caverna.

All’interno c’erano delle donne intente a filare, tutte brutte, deformi, con le labbra sporgenti. Tra loro la ragazza riconobbe Habetrot, la vecchia con cui aveva parlato non molto tempo prima.
“Fai presto, Scantlie Meg” stava dicendo Habetrot alla più brutta di tutte, una vecchia dagli occhi fissi e grigi, un enorme naso a becco e labbra incredibilmente spesse. Scantlie Meg continuò ad avvolgere il filato sull’aspo mentre Habetrot la incalzava: “È la lana della mia ragazzina, deve essere pronta per quando tornerà a casa.”
Nell’udire quella frase la ragazza si rallegrò: avrebbe trovato la lana filata direttamente a casa. Si avviò verso il villaggio e, giunta nei pressi della sua abitazione, vide Habetrot che l’attendeva.
La ragazza la ringraziò con entusiasmo, chiedendole come avrebbe potuto ricambiare il favore.
“Non ti preoccupare” rispose generosamente la fata. “Non voglio nulla. Ricorda solo che non devi far parola con tua madre su chi ha filato la lana.”

Si era fatta ormai notte e la ragazza si affrettò a entrare silenziosamente in casa, dove tutti già dormivano. Sul tavolo della cucina vide allineate sette porzioni di sanguinaccio, che la madre aveva preparato durante la sua assenza. La ragazza, che era digiuna fin dalla mattina, non seppe resistere e dopo aver cucinato il sanguinaccio divorò tutte e sette le porzioni, una dopo l’altra, con grande soddisfazione. Quindi si stese sul letto e si addormentò in

pochi minuti, con la pancia piena e il cuore sgombro.
La mattina dopo, di buon'ora come era solita fare, la madre si recò in cucina. Con sua grande sorpresa, vide sul tavolo sette matasse di lana perfettamente filata ma neppure una delle porzioni di sanguinaccio che aveva cucinato il giorno precedente: di esse restava solo una lieve traccia colorata sulla pietra del camino.
La buona donna, in un misto di rabbia e di esultanza, uscì dall'uscio di casa esclamando a gran voce:

"Sette matasse mia figlia ha filato
Sette porzioni sette mia figlia ha mangiato
Ancor prima che il sole fosse spuntato."

Il signore di quei luoghi, che proprio a quell'ora stava andando a caccia, passò a cavallo nella strada del villaggio e udì quegli schiamazzi. Incuriosito, si avvicinò alla casa e chiese: "Ditemi buona donna, cosa state gridando?"
E la madre ripetè:

"Sette matasse mia figlia ha filato
Sette porzioni mia figlia ha mangiato
Ancor prima che il sole fosse spuntato."

E, per risultare ancor più convincente, soggiunse: "Se non mi credete, entrate e controllate di persona." Il signore smontò da cavallo e varcò la soglia della casa dove vide, ben allineate sul tavolo della cucina, le sette matasse filate alla perfezione. Ma, soprattutto, vide la ragazza che, teneramente rosea dopo il riposo notturno, gli apparve come un'incantevole visione. Il giovane ne rimase invaghito all'istante e, senza esitazioni, le chiese di sposarlo. Con altrettanta prontezza la ragazza diede con gioia il suo consenso.
Un mattino, pochi giorni appena dopo il loro matrimonio, lo sposo

si entusiasmò al pensiero di tutta la lana che la giovane moglie avrebbe filato per lui. Al contrario, la ragazza si rabbuiò all'istante e sentì dissolversi tutta l'euforia che l'aveva accompagnata nel periodo successivo alle nozze. Per nulla al mondo, però, avrebbe voluto scontentare lo sposo e, così, dopo molte riflessioni, decise di ricorrere nuovamente all'aiuto della vecchia fata.
Tornò quindi alla pietra forata e chiamò Habetrot a gran voce per avere un qualche prezioso consiglio.
"Mia cara" disse quest'ultima, "torna qui con il tuo sposo il prossimo plenilunio e ti assicuro sin d'ora che non ti chiederà mai più di filare la lana."
La ragazza fece come le era stato detto: quando la luna piena fu alta nel cielo, convinse il giovane a recarsi con lei nei pressi del torrente. Giunti alla collinetta, si chinarono ad ascoltare, attraverso la fessura della pietra, Habetrot che cantava. Come il canto tacque, la vecchia fata fece capolino da una porta nascosta tra le radici di un albero e invitò i giovani a entrare nella caverna.
I due si trovarono all'interno della grotta dove, lungo le pareti, erano sedute le donne che filavano: la loro bruttezza sembrava aumentare man mano che si inoltravano nelle profondità dell'antro.
"Che strano aspetto hanno!" commentò a bassa voce lo sposo. "E chissà perché hanno tutte le labbra così sporgenti?"
"È perché filano, filano da tanti anni!" rispose Habetrot. "Anche la bocca più graziosa si deforma così dovendo tenere tra le labbra il filo di lana."
"Allora, mia cara, non dovrai filare più" affermò preoccupato il giovane sposo. "Non devi mai più toccare l'arcolaio!"
"Farò come tu vuoi, mio buon marito" rispose la ragazza, con l'animo di nuovo leggero.
Da quel giorno la fanciulla condusse una vita spensierata insieme al suo sposo: i due giovani visitarono a cavallo i luoghi più belli della regione, partecipando alle battute di caccia e concedendosi gli

svaghi più gioiosi.
Habetrot, intanto, filava per loro tutta la lana della casa.

La levatrice nella Collina delle Fate

A un'estremità del Loch Ransa, sull'isola di Arran, viveva la moglie di un fattore che era nota perché aveva fatto da levatrice a tutte le donne della zona.

Un bel giorno d'estate, nel periodo della mietitura, insieme a un'altra donna andò a raccogliere l'avena che veniva coltivata in un campo non lontano dalla casa dove abitava. Verso sera, mentre ancora stava lavorando nel podere, vide all'improvviso un ranocchio che, saltando a fatica, cercava di sfuggire alla lama affilata del falcetto. Come si accorse che la povera creatura si trascinava verso un riparo, la donna disse: "Oh, povera bestiola! Avrai presto bisogno del mio aiuto!"

"Che animale schifoso!" disse l'altra donna. "Se mi viene vicino lo infilzo con la punta del mio falcetto!"

"No! No!" disse la moglie del fattore. "Questa povera creatura non fa altro che trascinarsi qui intorno per cercare la sua porzione di cibo, come del resto facciamo anche noi."

Così il ranocchio venne lasciato andare ed ebbe salva la vita.

Qualche giorno dopo, un ragazzo in sella a un cavallo grigio arrivò al galoppo alla casa del fattore, e bussò alla porta con il frustino che teneva in mano. Il fattore uscì di casa, e il ragazzo gli disse che era venuto a prendere la moglie per portarla dalla sua padrona, che aveva bisogno di essere assistita. Il fattore invitò il ragazzo a entrare in casa e a mangiare qualcosa mentre la donna si preparava per il viaggio. Quello lo ringraziò ma gli disse che era così di fretta che

sarebbe rimasto lì dove si trovava ad aspettarla fino a quando non fosse stata pronta a partire. Anche la donna gli offerse un boccone di cibo prima di partire ma il ragazzo non si lasciò convincere, ricordandole quello che aveva detto al ranocchio mentre mieteva l'avena nel campo. Allora la moglie del fattore capì che il ranocchio l'aveva in suo potere, e non osò rimangiarsi la parola.
Si preparò quindi per partire, e il ragazzo promise che l'avrebbe riportata a casa sana e salva. Il fattore aiutò la moglie a salire in sella dietro al ragazzo; subito il cavallo si lanciò al galoppo verso le pendici della collina, portando con sé i due. Rapidamente giunsero sulla sommità del colle e, da lì, il cavallo si diresse verso un enorme dirupo che separava la collina su cui si trovavano da quella che le stava di fronte. Quando la moglie del fattore vide il precipizio, gridò al ragazzo: "Non penserai che il cavallo possa superare con un salto un simile strapiombo!"
E mentre ancora queste parole risuonavano sulle sue labbra il cavallo aveva spiccato un gran balzo ed era atterrato dall'altra parte, agile come una rondine.
"Ben fatto, gatto grigio!" disse il ragazzo all'animale che montavano. Quelle parole meravigliarono molto la moglie del fattore, ma il suo stupore fu ben più grande quando, voltato lo sguardo verso il basso, si accorse che l'animale che stava portando al galoppo se stessa e il ragazzo non era altro che un gatto grigio.
"Ora" disse il ragazzo alla moglie del fattore, "ti recherai a una Collina delle Fate che si trova non molto distante da qui, e là presterai la tua assistenza alla Regina delle Fate. Ma prima di proseguire nel nostro cammino ti devo spiegare cosa dovrai fare quando ti troverai là. Non aver paura, e ascolta i miei consigli, perché io non sono uno di loro ma un essere umano come te. Da ben ben ventun'anni sono schiavo di un incantesimo lanciatomi da una fata e dovrò sottostare al suo volere per un altro anno prima di poter essere libero di tornare fra la mia gente. Perché anche tu

possa tornare da tuo marito, dopo aver fatto ciò che ti viene chiesto, presta attenzione a ciò che dici e fai fintantoché ti troverai nella Collina delle Fate. Le cose, laggiù, non sono ciò che sembrano essere, ma se seguirai i miei consigli potrai vederle nella loro realtà, e non correrai il rischio di essere ingannata dalla semplice apparenza. Ti verranno dati tre tipi di sapone: uno bianco, uno giallo e uno rosso. Quando ti troverai da sola, strofinati l'occhio destro con un po' di sapone bianco, e così facendo potrai liberarlo dalla magia, e con quell'occhio sarai in grado di vedere le cose come sono in realtà. Ma stai bene attenta a non sfiorare nemmeno per un istante i tuoi occhi o la tua fronte con uno degli altri due saponi. Questo è il mio primo consiglio. E ora ti darò il secondo: fai bene attenzione e non dimenticarlo mai. Quando il tempo che dovrai trascorrere laggiù sarà finito tornerò a prenderti; le fate si raccoglieranno intorno a te e ognuna di esse ti offrirà qualcosa in regalo. Tu potrai accettare qualunque cosa ti daranno ma non oro o argento; in seguito ti dirò io cosa fare dei doni che avrai ricevuto. Ma ora siamo arrivati in vista della Collina delle Fate. Mi raccomando, ricorda tutto ciò che ti ho detto."

Poco dopo, la porta della Collina delle Fate si spalancava davanti a loro, mentre una luce soffusa si riversava dall'interno attraverso l'ingresso. Entrando, la moglie del fattore si ritrovò all'interno di un salone davvero molto vasto. Le pareti e i soffitti splendevano di ori e argenti, e al centro del locale si trovava un lungo tavolo stracolmo di ogni delizia, dove tutti potevano servirsi e mangiare a volontà. La sala era gremita da una grande folla composta da uomini e donne in giovane età vestiti con abiti verdi, e tutti erano di una tale bellezza da lasciare senza parole la moglie del fattore. Ciascun convitato le diede il benvenuto, poi uno di essi la scortò fino alla camera della Regina.

La Regina fu molto contenta di vederla, ricordando la bontà d'animo con la quale era stata trattata nel campo d'avena.

Così la moglie del fattore rimase per diverso tempo con la Regina nella Collina delle Fate. Un giorno, mentre si trovava da sola, prese il sapone bianco e lo sfregò sopra il suo occhio destro, come le aveva detto di fare il giovane cavaliere, e immediatamente si accorse che tutto ciò che la circondava aveva cambiato aspetto. Lo splendido palazzo era diventato una cava di ghiaia, e le alte, eleganti figure che tanto ammirava le apparivano ora come creature consumate dall'età, di bassa statura e dall'aspetto sgradevole. La donna non confidò mai a nessuno ciò che aveva fatto e ciò che riusciva a vedere ma, da quel momento in poi,le sembrò che il tempo non passasse mai; il desiderio di ritornare alla sua casa si faceva sempre più intenso.
Un bel giorno il giovane cavaliere venne a chiamarla per riportarla nella sua isola, ai piedi delle colline, perché il tempo stabilito era trascorso ed egli doveva ora mantenere la promessa che aveva fatto al marito.
Le fate, pur non essendo per nulla contente che la donna volesse partire, si raccolsero intorno a lei offrendole dei regali.
La donna fece quello che le era stato raccomandato e accettò tutto ciò che le fate le diedero, ad eccezione dell'oro e dell'argento, poi salì dietro al giovane sulla sua grigia cavalcatura e con lui ripartì. Ma questa volta il suo accompagnatore prese una nuova strada, diversa da quella percorsa all'andata, che li portò nel folto di una macchia di rovi e cespugli spinosi. Appena raggiunto il primo cespuglio, il giovane disse alla donna di gettare uno dei doni delle fate fra le spine.
La moglie del fattore ubbidì, e non appena il regalo della fata toccò il cespuglio, questo fu avvolto da fiamme altissime che lo consumarono in pochi istanti riducendolo in cenere. Vedendo ciò che era accaduto, la donna decise di liberarsi di tutti i doni ricevuti, e da ognuno di essi scaturirono fuoco e fiamme esattamente come era stato per il primo.

“Come hai potuto vedere” disse il giovane cavaliere, “se avessi portato con te le cose che ti sono state donate queste avrebbero appiccato il fuoco alla tua casa, e tu saresti morta bruciata con tutti quelli che vi abitano. Ma grazie alla tua accortezza hai potuto evitare la vendetta delle fate.”
Il giovane e la donna raggiunsero la casa del fattore senza altri incidenti. I due sposi, finalmente ricongiunti, si gettarono l’uno nelle braccia dell’altro, mentre il cavaliere spronò la sua cavalcatura e scomparve in pochi istanti dietro il crinale delle colline.

La casa della vedova sul Loch Hourn

Tanto tempo fa, ogni estate il Loch Hourn era solcato da un gran numero di imbarcazioni. La pesca delle aringhe, di cui le acque del lago erano ricche, costituiva per molti *crofter* un modo per arrotondare i magri proventi del lavoro nelle fattorie. Molti giungevano da terre lontane e alcuni pescatori fin dal Wester Ardnamurchan; tra loro vi erano due uomini, padre e figlio, originari della zona di Ardtoe.

Dato che la loro barca era piccola e non aveva spazio sufficiente sotto coperta, i due alloggiavano presso la casa di una vedova. La donna viveva con una figlia, in età da marito, che si innamorò del figlio del pescatore. Ma costui pareva non accorgersi dei sentimenti della ragazza e così il tempo trascorse, di stagione in stagione, senza che mai venisse neppure sfiorato l'argomento del matrimonio.

Come ogni anno, anche sul finire di quell'estate i pescatori si preparavano ad affrontare il viaggio di ritorno a casa, ma ogni volta che issavano le vele, cercando di far rotta verso il largo, un vento impetuoso si metteva a soffiare così forte da scoraggiare qualsiasi tentativo. Passò una settimana, e il vento non dava cenni di placarsi. Il vecchio cominciò a spazientirsi: c'era qualcosa di strano nell'avversità di quelle forze della natura; non poteva che esser stata la vedova, con i suoi sortilegi, a scatenare quel formidabile vento. In breve, l'uomo pensò di ricorrere anch'egli alla magia e si mise in cerca di una strega che fosse in grado di agevolare il loro ritorno a casa. Qualcuno gli indicò una "donna saggia" che viveva nei

paraggi.
La donna gli consegnò una corda sulla quale aveva legato tre nodi e gli impartì le seguenti istruzioni: “Fai bene attenzione a non sciogliere i nodi fino a quando sarai giunto ad Ardtoe.”
La mattina seguente il vento era favorevole e i pescatori poterono finalmente salpare e abbandonare Loch Hourn a gran velocità. La navigazione proseguiva tranquilla e, oltrepassato Rudha Arisaig, l’uomo pensò: “È giunto il momento di verificare i poteri della corda.” Sciolse dunque uno dei nodi. Niente. Tutto rimase calmo. Così, dopo aver superato la costa di *Eilean Shona*, l’Isola Felice, sciolse anche il secondo nodo. Anche questa volta, nessun cambiamento.
Il porto di Ardtoe apparve infine all’orizzonte e pian piano la barca si fece largo fra le altre imbarcazioni, entrando nella rada. Pensando che nulla al mondo potesse ormai impedir loro di approdare, il vecchio sciolse anche il terzo nodo. Improvvisamente da terra si alzò un vento così impetuoso che i due marinai furono costretti a virare nuovamente verso il largo, ripercorrendo la rotta attraverso cui erano giunti. La furia del vento non si placò finché la barca non venne a trovarsi sulla riva opposta del Loch Hourn, nelle acque basse prospicienti la casetta della vedova.
Padre e figlio sbarcarono con la disperazione nel cuore. Cosa fare? L’unica persona che avrebbe potuto aiutarli era forse la vecchia strega, ma come tornare nuovamente a consultarla dopo aver disobbedito alle sue raccomandazioni? In ogni caso, non c’era via di scampo: bisognava tornare da lei.
La donna, che aveva previsto il loro arrivo, li attendeva sull’uscio e ascoltò la confessione del marinaio senza proferire parola. L’uomo spiegò che aveva sciolto i tre nodi e che ora, lui e suo figlio, non sapevano come fare per tornare a casa. Seguì una lunga discussione, al termine della quale la vecchia acconsentì a consegnare al marinaio un altro pezzo di corda con tre nodi, del

tutto simile al primo.
La mattina dopo il vento soffiò nuovamente a favore, proprio come quando per la prima volta erano riusciti a salpare verso Ardtoe. Padre e figlio issarono le vele con l'animo sollevato e salutarono Loch Hourn, facendo attenzione a non sciogliere più alcun nodo fino a quando la barca fu ormeggiata in acque sicure.

Morag e il Cavallo d'Acqua

Seguendo una tradizione che si perde nella notte dei tempi, all'inizio di ogni estate, quando il verde delle felci diventa più intenso, i pastori delle Highlands portano il loro bestiame sui pascoli delle colline. Sui pendii dell'alpe riaprono i rifugi estivi, che nella loro lingua vengono detti *shielings*, e in quei semplici ricoveri trascorrono i mesi della bella stagione fino al momento di fare ritorno alle fattorie nel fondo valle.

Ai tempi della nostra storia, un pastore di nome Donald MacGregor viveva nel suo capanno estivo costruito su un solitario declivio affacciato su un lago. Il piccolo capanno bianco si stagliava nitido in mezzo all'erica, e la vegetazione rigogliosa delle alture circostanti costituiva un ottimo foraggio per il bestiame.

Molti dei suoi compaesani, però, non condividevano affatto la scelta del luogo dove Donald MacGregor aveva costruito il suo capanno, e lo accusavano di una grave imprudenza. Nessuno di loro, dall'ora del crepuscolo in poi, avrebbe osato percorrere il sentiero che conduceva al suo *shieling*: a tutti era noto che nelle profonde acque del grande lago si nascondeva un mostro orribile che cercava le sue prede proprio lungo i crinali di quelle colline. L'essere orrendo che viveva nelle acque del lago era un Cavallo d'Acqua che gli abitanti delle Highlands conoscevano con il nome gaelico di Each-Uisge.

Nessuno avrebbe potuto tuttavia descrivere l'aspetto del mostro. Coloro che avevano avuto l'ardire di osservare l'orribile creatura

durante una sua fugace apparizione, non erano riusciti a vivere il poco tempo necessario a raccontare ciò che avevano visto.
Ciò che si sapeva era che il mostro usciva dalle tenebrose acque del lago per risalire i pendii delle colline. Nel suo vagabondare, grazie ai suoi malefici poteri l'Each-Uisge era in grado di assumere le sembianze di qualsiasi creatura, come una vecchia grinzosa o una cornacchia dalle lucide penne nere, oppure una volpe rossiccia dagli occhi astuti. Giunto nei pressi della vittima riacquistava il suo orrido aspetto e balzava addosso alla preda, divorandola con la massima crudeltà.
Spaventevoli dicerie erano diffuse tra i pastori: si raccontava che il mostro fosse tutto nero e di dimensioni gigantesche, con due demoniache corna che spuntavano taglienti dalla testa deforme; e che, quando galoppava sulle colline tra le distese di erica, fosse capace di superare in velocità il vento stesso.
Donald MacGregor ben conosceva quei racconti e, quel che è peggio, sapeva pure che ogni estate l'EachUisge sembrava reclamare nuove vittime innocenti. I compaesani tentarono dunque di convincerlo, poiché mantenere il capanno così vicino al lago era molto pericoloso, a spostare il suo rifugio dall'altra parte del torrente che scorreva a poca distanza. Era infatti noto che un Each-Uisge non può attraversare un corso d'acqua dolce e che, quindi, tutta la parte delle colline oltre il torrente si poteva considerare sicura.
Donald non si fece convincere, obiettando che la sua mandria trovava il foraggio migliore proprio sui pendii sovrastanti il lago; per quanto riguardava l'esistenza dell'Each-Uisge, proclamò il suo scetticismo sostenendo che ci avrebbe creduto solo quando l'avesse visto di persona. Anche sulle disgraziate vittime del mostro aveva una sua teoria: si trattava di persone che, ospiti di vicini, avevano forse abusato dell'ospitalità e, tornando sbronze a casa, si erano perdute nella notte precipitando in una forra o in un burrone.

Gli avvenimenti che seguirono lo obbligarono purtroppo a rimangiarsi le parole scherzose o addirittura beffarde con cui aveva respinto gli avvertimenti che i pastori gli avevano rivolto.
Donald aveva una giovane figlia di nome Morag, che amava moltissimo. Tutti gli anni Morag accompagnava il padre nella dimora estiva e trascorreva le giornate, dal mattino fino al tramonto, sulla soglia della casupola lavorando all'arcolaio. Quando il sole iniziava a calare dietro la collina e le ombre si infittivano lungo il pendio digradante sul lago, la ragazza scendeva, tra le ombre sfumate dell'erica, per radunare il bestiame. Camminando scalza nell'erba, per farsi coraggio Morag pensava a quello che il padre le aveva sempre raccomandato: non temere nulla, che non ci sono ragioni per avere paura!
Ciononostante la giovane non poteva evitare un brivido d'ansietà quando, raggiunta la riva, occhieggiava tra le ombre fuggenti che le piante di sorbo rosso disegnavano sugli argini del lago. Ma i timori cessavano presto. Morag era sempre ritornata al capanno senza che niente le fosse accaduto. Allo spuntar del giorno, la luce del sole spazzava via le residue fantasie notturne e la ragazza riprendeva il suo lavoro all'arcolaio facendosi compagnia con gioiose canzoni.

Una nitida e luminosa mattinata, mentre stava facendo girare la spola cantando spensieratamente, una sagoma scura si interpose tra lei e la luce del sole procurandole uno spavento che le

strozzò la voce in gola.
Morag sollevò lo sguardo e vide di fronte a sé un giovane, che con voce suadente cercò di tranquillizzarla: “Scusami, non volevo spaventarti!” disse.
Il giovane era alto e di bell’aspetto; le larghe spalle davano un’impressione di forza. Eppure c’era in lui qualcosa di strano. Forse per via dell’acqua che sgocciolava abbondantemente dai suoi capelli e dai suoi vestiti neri.
“Come mai sei così bagnato quando in cielo non c’è neppure una nuvola?” gli chiese Morag.
“Sono scivolato in un fosso mentre camminavo sulla cresta della collina” rispose con prontezza il giovane. “Ma il calore del sole mi asciugherà presto.”
Mentre Morag riprendeva il suo lavoro all’arcolaio, il giovane si sedette accanto a lei, all’ingresso del capanno, cercando di avviare la conversazione con parole gentili. La ragazza, però, non si sentiva tranquilla e, pur ostentando una calma imperturbabile, era combattuta tra due pensieri: da un lato era affascinata dai modi seducenti del giovane, ma c’era qualcosa, in quella presenza, che la respingeva.
I tiepidi raggi del primo sole, intanto, erano arrivati a illuminare la soglia di casa. Il giovane piegò il capo verso la lama di luce passandosi una mano tra i capelli bagnati e scomposti. Morag, tenendo fede al suo animo gentile, gli disse: “Appoggia la testa sul mio grembo e lascia che metta ordine tra i tuoi capelli.” E prese delicatamente a pettinargli i lucidi riccioli neri.
Aveva appena iniziato che la sua mano si arrestò a mezz’aria, impietrita dal terrore: i denti del pettine si erano riempiti di granelli di sabbia e di minuscoli frammenti di alghe. Morag conosceva bene quella sabbia e quelle alghe perché spesso le aveva viste tra le maglie delle reti che suo padre usava per la pesca nel lago ai piedi della collina. Si trattava senz’altro delle *liobhagach an locha*, le

alghe del lago; le riconosceva nei filamenti attorcigliati tra i capelli dell'uomo… ma chi era davvero quella minacciosa creatura?
Morag finalmente comprese: non si trattava affatto di un uomo ma dell'Each-Uisge in persona che, uscito dal suo regno oscuro nelle profondità del lago, si era trasformato in un giovane di bell'aspetto per trascinarla, con lusinghe ingannevoli, a una fine orrenda.
Gli sguardi della ragazza e del mostro in sembianze umane si incrociarono per un istante: negli occhi della fanciulla era visibile il terrore. Con uno scarto improvviso, Morag allontanò da sé la testa del giovane e, rovesciando a terra scanno e arcolaio, si precipitò lungo la discesa della collina, sospinta da una folle paura.
Un'ombra torbida e cupa dapprima offuscò e poi spense completamente la luce del sole, distendendosi alle sue spalle. Ma Morag fu più veloce e fortunata di altri sventurati innocenti che l'Each-Uisge aveva scelto come vittime: prima che l'orrida ombra del mostro riuscisse a sfiorarla raggiunse il torrente che scorreva lungo il pendio della collina e lo attraversò con un gran balzo. Come fu sulla sponda opposta, finalmente al sicuro, le forze le vennero meno.
Dopo quella tragedia mancata, nessun essere umano osò mai più oltrepassare il sentiero che conduceva alla bianca casupola sopra il lago. Lo stesso Donald MacGregor, sconvolto per il rischio corso dalla sua amatissima figlia, sconfessò pubblicamente tutte le scettiche affermazioni a proposito dell'Each-Uisge.
E ancora oggi, chi si avventura su quelle colline può scorgere, affioranti tra le felci, le rovine del rifugio di Donald e Morag.

Il suonatore di cornamusa di Keil

Una tenebrosa grotta si apre, minacciosa, tra le frastagliate scogliere della costa del Kintyre. Si racconta che, molto tempo fa, questa grotta fosse abitata da fate e folletti. Subito oltre il suo nero ingresso una ragnatela di strettissime gallerie si diramava fin dentro le profondità della terra, raggiungendo la grande sala di ritrovo del Piccolo Popolo. Migliaia di ceri fatati illuminavano l'antro, mentre invisibili suonatori diffondevano magiche melodie. Qui i folletti si ritrovavano per far festa e danzare attorno alla loro Regina e sempre qui venivano pronunciate le sentenze contro i mortali scoperti a penetrare nei loro territori.
Quasi nessuno però era tanto audace o incosciente da spingersi oltre il tenebroso ingresso della grotta. Gli abitanti della costa erano ben consapevoli dei pericoli e degli incantesimi a cui ogni mortale andava incontro se avesse osato profanare quei territori.
E qui inizia la nostra storia. A Keil viveva un giovane di nome Alasdair, un bravissimo suonatore di cornamusa la cui abilità era nota in tutto il Kintyre. Al termine di una faticosa giornata di lavoro, i suoi compaesani si riunivano per far festa nelle calde stanze che rosseggiavano per le fiamme dei bracieri di torba. E Alasdair li accompagnava eseguendo antiche arie, quelle conosciute già dai loro antenati: al ritmo di un *reel* riusciva a far danzare tutti i presenti e a rallegrare gli spiriti, riscaldati da frequenti giri di spumeggianti boccali di birra. Accanto ad Alasdair non mancava

mai il suo piccolo terrier: cane e padrone erano inseparabili come una mamma e il suo piccino!
Una di quelle sere, proprio mentre danze e allegria erano al culmine, Alasdair interruppe la musica e, reso audace dalle molte sorsate di birra, si rivolse così ai compagni festanti: “Ora vi suonerò un’aria così dolce e sconvolgente da risultare ancora più bella di quelle eseguite dai menestrelli del Piccolo Popolo, laggiù nella grotta della scogliera.”
Quindi sollevò la cornamusa per riprendere a suonare. Gli amici della compagnia lo guardarono sbalorditi per la sua temeraria affermazione. A tutti era ben noto come i folletti fossero gelosi e diventassero aggressivi verso quei mortali che avessero cercato di misurarsi con loro.
Alasdair non riuscì comunque a trarre più di un paio di note dalla sua cornamusa perché Iain MacGraw, un fattore del luogo, lo interruppe, rivolgendosi a tutti i presenti: “Ascoltami Alasdair: sarebbe più prudente se ritirassi ciò che hai appena affermato. Tu sei certamente il più abile suonatore di cornamusa del Kintyre ma sappiamo anche che gli abitanti della grotta misteriosa sono capaci di emettere melodie tanto struggenti da allontanare un bimbo dalla sua mamma o un uomo dalla donna che ama.”
Sorridendo, ma con fermezza e presunzione, il suonatore di cornamusa gli rispose: “Ho ascoltato il tuo pensiero, Iain MacGraw, e non posso far finta di niente. Ma scommetto con te che questa notte stessa riuscirò a introdurmi nella grotta sulla scogliera e poi a uscirne senza subire alcun danno: nessun folletto potrà ostacolare il mio cammino con una melodia più soave o più gaia di questa!”
I presenti rimasero ammutoliti nell’udire l’avventato proposito del suonatore, ma Alasdair, incurante dello sconcerto che aveva creato, riprese in braccio la cornamusa e le note incantatrici della “Melodia senza nome” si diffusero nelle stanze. Nessuno dei presenti aveva mai udito un’aria più soave o più gaia di quella!

La notizia della sfida di Alasdair arrivò in un battibaleno alle orecchie del Piccolo Popolo, che si trovava riunito nella sala centrale della grotta. Un grande sdegno e risentimento verso l'imprudente suonatore di cornamusa di Keil serpeggiavano nelle menti e nei cuori degli abitanti del mondo sotterraneo. Il popolo delle caverne si preparò a vendicare l'offesa: i menestrelli fatati mutarono la loro musica in una melodia minacciosa, le migliaia di magici ceri sprigionarono bagliori funesti e la stessa Regina degli Elfi preparò un potente incantesimo il cui effetto fosse fatale per l'incauto suonatore di cornamusa, se questi si fosse davvero arrischiato a entrare nel suo regno.
Alasdair, intanto, si allontanò dal luogo di ritrovo per dirigersi verso la scogliera, continuando a suonare la "Melodia senza nome" in compagnia del piccolo terrier. Il cane, lui sì, forse aveva avuto un cattivo presentimento visto che gli si erano drizzati i peli e un ringhio feroce gli era uscito dalla gola. Ma, affezionato com'era al suo padrone, continuò a marciargli accanto fino all'ingresso della buia caverna.
Arrivati che furono, i compaesani di Alasdair si scostarono di lato e rimasero a osservare. Senza alcuna esitazione, con il *kilt* che ondeggiava al ritmo dei suoi passi e il berretto fieramente calcato sulla testa, il suonatore di cornamusa si avviò nell'oscurità della caverna, insieme al cagnolino che gli trotterellava accanto.
I presenti cercarono di aguzzare la vista per penetrare l'oscurità della grotta e vedere, fin dove possibile, Alasdair che si allontanava. Ma riuscirono solo a udire il limpido suono della cornamusa che svaniva nel buio. Numerosi furono coloro che, scuotendo il capo, dissero: "Non ci voglio pensare ma ho paura che non rivedremo più il nostro bravo suonatore di cornamusa!"
Passarono solo pochi minuti e il gioioso suono della cornamusa di colpo si trasformò in uno sgraziato stridore. Una soprannaturale risata, come un'eco rifratta dalle profondità della terra, si fece

strada attraverso cunicoli e anfratti per giungere fino alle loro orecchie, all'ingresso della grotta. Poi, il silenzio.
I vicini di Alasdair non avevano più il coraggio di muoversi. Bloccati dal terrore, come statue di ghiaccio, videro uscire dall'imboccatura della caverna un cagnolino stravolto dalla paura, che zoppicava e si lamentava senza sosta. Ben difficile era riconoscere, in quel corpo completamente privo di peli, il piccolo terrier di Alasdair che correva fuori dalla grotta come inseguito dai verdi, feroci segugi del Piccolo Popolo.
Ma di Alasdair, nessuna traccia. Alcuni compaesani attesero fino al mattino inoltrato, quando il sole aveva già fugato i rosati chiarori dell'alba marina. Vanamente si protendevano sull'ingresso della grotta, chiamandolo con le mani ai lati della bocca nel tentativo di dar più forza alle loro grida: il suonatore di cornamusa di Keil non fu mai più visto. Non un uomo, in tutto il Kintyre, avrebbe avuto il coraggio di oltrepassare il buio impenetrabile che si stendeva oltre la nera fenditura sulla scogliera, per avventurarsi in una vana ricerca. Tutti avevano udito quella risata disumana che ancora adesso provocava brividi di terrore lungo la schiena!
Qualcuno potrebbe pensare che la vicenda del suonatore di cornamusa di Keil si chiuda qui. Invece, ha un seguito. Parecchio tempo dopo i fatti che abbiamo raccontato, una notte il fattore Iain McGraw e sua moglie sedevano accanto al focolare della loro casa, che distava svariate miglia dalla costa.
A un certo punto alla donna parve di udire un suono misterioso e accostò l'orecchio al piano di pietra del camino. "Ascolta, marito mio, non senti anche tu il suono di una cornamusa?" chiese al suo uomo.
Il fattore poggiò l'orecchio sulla pietra e, pochi minuti dopo, sollevò il capo indirizzando alla moglie uno sguardo stupefatto. La dolce musica che entrambi avevano udito non era altro che la "Melodia senza nome" e, senza dubbio alcuno, il suonatore era

Alasdair in persona che scontava la pena inflittagli dal Piccolo Popolo: vagare per l'eternità nel dedalo dei cunicoli che occupavano un'immensa superficie sotto la terra.
La coppia, intanto, era rimasta in ascolto. La melodia tacque improvvisa e fu sostituita dalla voce del suonatore che innalzava il suo lamento:

"Io credo, io temo
che mai potrò vincere.
Ochone! per la mia pena infinita."

Ancora oggi si racconta che, nel luogo dove sorgeva la fattoria di Iain McGraw, qualcuno abbia udito provenire dalle viscere della terra il malinconico suono della cornamusa e che, come ogni volta, un disperato lamento abbia interrotto la dolce melodia.

L'uomo che vendette l'anima al Diavolo

Wullie Powers faceva il venditore ambulante e aveva il brutto vizio di bere. Passava molto tempo alla taverna, dove spendeva tutti i suoi pochi soldi. Una notte, come spesso accadeva, ebbe una discussione con la moglie.

"Dammi cinque scellini" le ordinò.

"Ma come?" tentò di farlo ragionare la donna, "una bottiglia di birra costa solo due penny."

"Dammi cinque scellini" insistette Wullie, e poiché la moglie si ostinava a negargli il denaro, gridò: "Voglio quei soldi! Se non me li darai, pur di averli venderò l'anima al diavolo."

La notte successiva Wullie stava andando a zonzo quando vide uno sconosciuto che gli veniva incontro dal lato opposto del ponte di Craig Avon. Quando furono vicini, l'uomo gli porse cinque scellini.

"Chi sei? Non mi sembra di conoscerti" disse Wullie, intascando il denaro.

"No, non mi conosci" rispose quello. "Ma ci rivedremo."

Il giorno dopo, pieno di dubbi e rimorsi, Wullie decise di confessarsi con il prete. "Cambierò, smetterò di bere" promise, mentre il sacerdote gli raccomandava di non pronunciare mai più una frase come quella che aveva detto alla moglie.

Per qualche tempo in effetti le cose andarono meglio e Wullie seppe mantenere il suo buon proposito. Alla fine però il vizio ebbe il sopravvento sulla sua debole volontà e tutto riprese peggio di

prima.
Una notte ricominciò a tormentare la moglie: voleva assolutamente del denaro e la donna si sforzava di tenergli testa. E per la seconda volta Wullie si lasciò sfuggire la terribile frase: “Venderò l’anima al diavolo pur di avere quei soldi.”
Uscì di casa e incontrò di nuovo l’uomo del ponte di Craig Avon che, anche quella volta, gli consegnò cinque scellini. Proseguì nel cammino e si imbatté in un altro uomo, che gli chiese se se la sentiva di svolgere un lavoro per lui. Wullie rispose che avrebbe accettato qualsiasi incarico purché ricompensato in monete sonanti.
Lo sconosciuto gli spiegò che avrebbe dovuto andare a prendere il suo carretto e trasportare segretamente quanto gli avrebbero consegnato: si trattava di una cassa oblunga ricoperta da un drappo di velluto nero. Wullie stentava a credere a tanta fortuna. Non aveva mai guadagnato del denaro così facilmente; sbrigò la faccenda, intascò il piccolo tesoro e corse a spenderlo all’osteria. Quando fu completamente ubriaco, decise che era tempo di tornare a casa; lì la sua violenza esplose incontrollabile e si mise a picchiare la moglie.
Wullie era talmente fuori di sé che la donna fu costretta a fuggire di casa con i figli; vi fece ritorno soltanto a notte inoltrata, quando ormai il marito dormiva. Quando batterono i rintocchi della mezzanotte e la casa fu finalmente immersa nel silenzio, la porta della camera di Wullie si aprì improvvisamente e una figura si stagliò sulla soglia.
“Chi sei?” farfugliò Wullie, ancora confuso dai fumi dell’alcol.
“Ehi, non mi riconosci?” disse quello.
“Sì” esclamò Wullie, che si era stropicciato gli occhi per vedere meglio chi gli parlava. “Tu sei l’uomo che mi ha dato i cinque scellini.”
“E sono anche l’uomo che ti ha consegnato la cassa nera. Non sai chi sono?”

“No” rispose Wullie.
“Io sono colui al quale hai venduto l’anima per cinque scellini” concluse l’uomo. “Nella cassa nera hai trasportato un’altra anima, che non ha mai visto la luce del giorno né mai la vedrà.”
Nell’udire quelle parole Wullie cacciò un urlo che fu udito anche da Rosie, sua moglie, che dormiva nella stanza accanto. La donna si precipitò fuori a chiamare i vicini, che accorsero e l’aiutarono ad aprire la porta della camera. Wullie, disteso sul letto, sembrava un pezzo di pane bruciacchiato.
Il giorno dopo, quando l’uomo fu seppellito, perfino un bimbo avrebbe potuto sollevare la bara: dentro non c’erano che poche tracce di cenere nera.

IL DEMONE GIOCATO

Michael Scott era un corpulento mago, molto esperto di magia bianca, nera e anche di altri tipi di incantesimo. Michael fu reso celebre per essere riuscito a fermare l'epidemia di peste che dilagava in tutta la Scozia. Dopo averla chiusa ben stretta dentro la sua borsa, poiché la peste era opera del Diavolo, pensò bene di nascondere la borsa in una cantina dell'abbazia di Glenluce, nel Galloway. Un nascondiglio ben scelto, perché, come è noto, il Diavolo rifugge da ogni luogo sacro.

Deciso a vendicarsi di Michael, il Diavolo inviò sulla terra uno dei suoi demoni con l'incarico di intralciare il mago durante il suo lavoro.

L'incarico fu affidato al demone più adatto: un giovane diavoletto, desideroso di mettersi in vista e di combinare malefici. Ben presto Michael Scott si accorse che, dopo la comparsa di quel demone, la sua vita aveva perso ogni tranquillità e gli capitavano le cose più strane: calderoni che traboccavano, pozioni rovesciate, il fuoco che faceva più fumo che fiamme… In poche parole, ore e ore sciupate, al punto che, a volte, gli sembrava di sprecar meno tempo standosene immobile senza far nulla.

Le giornate diventavano sempre più difficili e la pazienza cominciava a scarseggiare. Michael si mise a pensare a un modo per risolvere la situazione e poter tornare a dedicarsi in pace alle sue arti magiche.

Per prima cosa, cercò di acchiappare il demone. Ma questi era

troppo agile e svelto per lasciarsi prendere. Poi tentò di gettare su di lui uno dei suoi incantesimi, con il risultato che il diavoletto si fece ancor più frenetico e dispettoso. Allora pensò di giocare d'astuzia: forse gli sarebbe convenuto trovare una forma di accordo.
Un giorno, mentre il demone gli saltellava intorno cercando di disturbarlo in tutte le maniere, Michael gli disse: "Ma non ti stanchi mai di passare le giornate girandomi attorno senza sosta? Siediti e riposati per qualche minuto, così possiamo fare quattro chiacchiere."
"Non sono affatto stanco" rispose il demone. "Questo è il mio lavoro e mi diverte un mondo star sempre in movimento. Ma ti voglio dare ascolto e per un momento mi metterò tranquillo sulla mensola del focolare." E così fece, appollaiandosi sul ripiano del camino.
"Sì, sì!" disse Michael Scott, "vedo bene che non sei per niente stanco, ma perché non vai a creare confusione anche da qualche altra parte?"
"Questo proprio non lo posso fare" rispose il diavoletto. "Il mio padrone, a cui devo la massima obbedienza, mi ha mandato da te e qui devo stare."
"È un vero peccato" soggiunse Michael. "Un incarico così noioso e pesante per un bravo giovanotto come te; non c'è dunque modo per potertene liberare?"
"No, in nessuna maniera" disse sorridendo il demone. " E poi, guarda che ti sbagli, il mio lavoro mi diverte proprio!"
"Già" proseguì Michael, "questo è ciò che pensi adesso, quando il tuo compito è ancora nuovo e ogni giorno ricco di sorprese. Pensa al futuro: io non sono vecchio ed è probabile che viva a lungo. Non ti vedo per niente bene. Credimi, il cuore mi sanguina se penso ai lunghi anni di monotone fatiche che hai davanti!"
Il demone cominciò a perdere un po' della gaiezza che lo aveva accompagnato fino a quell'istante. "Anche se tu avessi ragione, non

ho altra scelta che adempiere il mio incarico nel migliore dei modi."
"Capisco" sospirò con astuzia il mago, "questo è ciò che ti è stato ordinato di fare. Ma ci sarà pure una maniera per liberarti da un impegno così gravoso!"
"Nessun modo" rispose il demone. E poi aggiunse, con un imprevisto sospiro: "Nessun modo tranne uno!" "E quale sarebbe questa eccezione?" si affrettò a chiedere Michael, fingendo di non mostrarsi troppo interessato a una simile opportunità.
"Beh, se tu mi dessi un compito così difficile da risultare per me impossibile eseguirlo" disse il demone. E, con un ghigno, aggiunse: "Ma non ti illudere, perché questo non potrà mai accadere!"
"Certo, certo" obiettò Michael, "comunque vale sempre la pena fare un tentativo! Possiamo fingere di gareggiare tra di noi; sarebbe un modo per divertirci e far trascorrere più velocemente le giornate."
Il demone che, in fondo, cominciava a stancarsi di passare i giorni a spegnere il fuoco e a rovesciar pentoloni, trovò che la proposta meritava di essere presa in considerazione. Non poteva negare che la sua vita rischiasse di perdere d'interesse e che con il passare degli anni sarebbe stato sempre peggio. Un espediente che fosse stato in grado di portare qualche novità nella vita quotidiana non poteva che essere gradito.
"Bene, accetto, mettimi alla prova" concluse il diavoletto sogghignando, tanto si sentiva sicuro di sé.
Michael Scott aggrottò la fronte e si chinò a riflettere per qualche minuto. Poi disse: "La città di Kelso ha bisogno di un ponte sul fiume Tweed. Nessun mortale è mai stato capace di progettarne e costruirne uno perché in quel punto la corrente è troppo violenta e le acque troppo profonde. Chissà se tu ci puoi riuscire?"
"Come no!" rispose con entusiasmo il demone, e subito scomparve per mettersi all'opera.
Dopo tanto tempo il mago ebbe finalmente una notte intera per lavorare in pace. Ma non più di una notte! Il mattino seguente il

diavoletto era già di ritorno tutto soddisfatto e con un ilare sorriso che gli attraversava il volto intero.
"Ecco fatto!" disse. E, intanto, per non perdere le buone abitudini e rifarsi dell'assenza notturna, si mise a rovesciar pozioni, rimuovendo con il piede i ceppi del camino fino a riempire di fumo tutta la stanza.
"Ci sei riuscito, dunque!" commentò Michael Scott, cercando di mascherare il suo disappunto. "Il fatto è che avrei dovuto metterti alla prova in un'impresa più difficile. Anch'io sarei stato capace di fare quello che hai fatto tu."
"Se è così, fatti venire un'idea migliore!" gli rispose il demone con una risata di scherno.
"Ci proverò" rispose Michael Scott. "Conoscerai di sicuro la collina di Ercildoune, quella che sorge dalla pianura come una pagnotta. Recati laggiù e dividila in tre colline: voglio vedere se ci riuscirai!"
"Mi metto subito al lavoro" esclamò il diavoletto, "ma penso che sarà ancora più facile della volta precedente."
Il mago poté così godersi la seconda notte di tranquillità. Ma invece di dedicarsi al suo lavoro comiciò a pensare a come liberarsi una volta per tutte dell'intruso. Si accomodò nella sua poltrona preferita e si mise a riflettere su tutte le possibilità che gli si offrivano. L'indesiderato ospite si sarebbe certo presentato la mattina successiva avendo superato la prova. Doveva assolutamente trovare un compito tanto difficile che gli potesse garantire la sua definitiva scomparsa.
La mattina dopo, come previsto, il demone fece ritorno. Stampato sul volto aveva un ghigno diabolico, conseguenza di una risata da scardinar le mascelle.
"È stato un giochetto da bambini" disse al mago con fare irridente. "Sarei stato di ritorno molto prima se solo non mi fossi fermato per godermi lo spettacolo degli abitanti di Ercildoune. Erano strabiliati, non credevano ai loro occhi nel vedere tre colline al posto di una!"

E scoppiò di nuovo nella sua stridula risata.
"Visto che mi vuoi far divertire, spero che anche oggi abbia qualcosa di altrettanto facile da propormi" disse a Michael Scott.
Con aria rattristata, il mago rispose: "Per la verità, comincio a pensare che tu sia troppo abile per un mortale come me! Sono ancora sbalordito per quello che sei riuscito a fare, e tanto velocemente. Penso che mi dovrò arrendere."
Lusingato da quei complimenti, il demone lo incoraggiò: "Ci mancherebbe, fai un altro tentativo!"
"Avevo in mente una nuova prova" disse Michael con voce schiva, "ma temo che, anche questa volta, sia un esperimento troppo semplice, vista la tua abilità."
"Basta con tutti questi indugi" incalzò il demone. "Dimmi subito di cosa si tratta!"
"Bene, se è così che vuoi" rispose il mago, esitando ad arte. "Dovresti scendere giù sulla riva del mare e intrecciare una fune, lunga alcune braccia, con la sabbia della spiaggia."
"Non c'è problema" esclamò il diavoletto con impaziente allegria. "Vado subito, così sarò di nuovo qui per l'ora del tè. Mi sembra il compito più semplice fra tutti quelli che mi hai dato."
Detto questo, uscì di casa per recarsi alla spiaggia, ricordando a Michael Scott che sarebbe stato di ritorno per la fine del pomeriggio.
Invece non tornò più! L'ultima richiesta del mago lo mandò completamente in confusione e, ancora oggi, il demone si aggira per la spiaggia vanamente tentando di costruire funi con la sabbia.

Nelle giornate di tempesta, quando il vento ulula e le onde dell'oceano si abbattono fragorose sulla riva, se tendete l'orecchio potete sentirlo mugolare "F-f-f-f-funi di s-s-s-sabbia! F-f-f-funi di s-s-s-sabbia!", mentre ancora si arrabatta tentando di

portare a termine il suo compito.
Michael Scott poté finalmente dedicarsi in pace alle arti magiche, a cui consacrò tutta la sua lunga vita. Il Diavolo stesso, che ben sapeva l'accaduto, non si permise più di disturbarlo, nel timore di poter essere beffato da qualche colpo d'ingegno di un mago mortale.

IL BIMBO SOSTITUITO E LA VECCHIA SAGGIA

C'era una volta una giovane mamma che pensava, come spesso accade, che il suo bimbo fosse così bello da non avere rivali nel mondo. Andava ripetendo a tutti questa sua convinzione benché avessero più volte tentato di spiegarle che un simile comportamento poteva essere fonte di grandi sventure.
"Perché non dovrei farlo sapere a tutti?" insisteva la donna. "La verità è che non si è mai visto un bimbo bello come il mio piccino."
"Non sai che cosa potrebbe succedere" borbottavano i compaesani scuotendo il capo. "Stai attenta o te ne pentirai."
Il bimbo, intanto, continuava a crescere in buona salute e sempre più bello, finché uno sfortunato giorno la mamma si avviò sulla collina per raccogliere mirtilli. Fece una bella passeggiata reggendo il bimbo con un braccio e una cesta con l'altro; poi, giunta in una radura coperta da soffice erba e racchiusa da verdi cespugli, distese lo scialle sul prato e vi adagiò il bambino. Solo così avrebbe potuto raccogliere una grande quantità di mirtilli; con i suoi giochi infatti il bimbo l'avrebbe senz'altro intralciata, per non dire dei mirtilli che probabilmente avrebbe tolto dal cesto alla stessa velocità con cui lei li raccoglieva.
La giovane donna si mise dunque all'opera e, un mirtillo dopo l'altro, senza neppure avvedersene, si spostò sempre più lontano dalla radura in cui aveva lasciato il piccino. Il cesto era ormai colmo quando dalla radura iniziarono a levarsi degli acutissimi

strilli.
"Non mi ero accorta di averlo abbandonato così a lungo" pensò, correndo preoccupata verso lo spiazzo erboso.
Sempre sdraiato sullo scialle, il bimbo aveva il viso rosso e grinzoso per il pianto incessante; a nulla valsero baci e dolci parole, il piccolo non faceva che urlare e scalciare. Alla donna non restò che prenderselo in braccio e avviarsi verso casa in tutta fretta.
Appena toccò la sua culla, il piccino, che aveva continuato a sbraitare per tutto il tragitto, raddoppiò le urla. Nonostante provasse con tutto il suo amore di mamma, la donna non riusciva a calmarlo; l'unico momento in cui gli strepiti cessarono fu quando gli offrì del cibo. Anche in questa circostanza però il comportamento del bambino si dimostrò alquanto strano: sembrava infatti che non riuscisse mai a saziarsi. La sua bocca era sempre aperta e le cucchiaiate di pappa d'avena non bastavano mai. La sua fame era tale che fece rapidamente sparire tre scodelle di pappa, una gran ciotola di latte e svariate focaccine. E, ancora, non si mostrava soddisfatto. Avrebbe continuato a mangiare se la mamma, sbalordita da come una creatura così piccola fosse riuscita a ingurgitare tanto cibo, non avesse deciso di smettere di assecondarlo.
Ormai era impossibile negarlo: il bimbo era indiscutibilmente cambiato e, come se non bastasse, anche il suo aspetto continuava a mutare. Nel giro di poco tempo, gambe e braccia si fecero magre come stecchi, lo sterno sporgente come quello di un pollo spennato e la testa divenne tanto grande da risultare del tutto sproporzionata al resto del corpo. Inoltre continuava a urlare e a essere perennemente affamato, malgrado fosse nutrito con grandi quantità di cibo. Il suo viso era diventato come quello di un vecchietto: rosso e grinzoso per il gran piangere. La mamma era a dir poco disperata.
Venuti a conoscenza dell'accaduto e di come la donna fosse

incapace di risolvere i problemi del bimbo, i paesani andarono a trovarla con l'intenzione di fornirle aiuto. Ma quando videro il piccolo, non poterono far altro che scuotere la testa e andarsene.
Come furono lontani dalla casa e sicuri che la mamma non potesse udirli, si misero a discutere tra loro.
"L'avevamo avvertita" diceva uno.
"Ma certo, è chiaro come il sole" insisteva un altro.
E ancora: "Gliel'avevamo detto che avrebbe finito per pentirsene!"
"Già, a furia di vantarsi della bellezza del bambino! È stato come volersi mettere nei guai da sola."
Tutti annuirono con saccente condiscendenza. Ma nessuno ebbe il coraggio di andare dalla donna e dirle in faccia le conclusioni alle quali erano arrivati.

Qualche tempo dopo, una vecchia che viveva a poca distanza dal villaggio venne a conoscenza delle disavventure di mamma e bambino. La vecchia era nota a tutti per la sua saggezza e si diceva anche per la conoscenza delle arti magiche, tanto che in molti la ritenevano una strega. Accertatasi delle notizie che le erano giunte, la donna si mise lo scialle sulle spalle, chiuse la porta di casa e si incamminò verso la dimora della povera mamma.
Si presentò, entrò ed esaminò a lungo il piccolino. "Cara ragazza" sentenziò infine, "non c'è proprio da stupirsi se il bimbo non sta bene. Questo non è tuo figlio. Nella culla c'è un altro bambino: qualcuno lo ha sostituito con il tuo figliolo."
A quelle parole la mamma scoppiò a piangere, nascondendo il viso

nel grembiule.
"Sai cosa temo?" aggiunse la vecchia in tono di rimprovero. "Che tu sia andata in giro decantando a tutti la bellezza del tuo bimbo."
"Oh sì, è proprio così!" si disperò la giovane mamma. "E sì che mi avevano messa in guardia."
"Ecco come è andata" spiegò la vecchia. "Le fate hanno sentito le tue lodi e hanno deciso di portarsi via il tuo bel bambino. Così lo hanno rapito mettendo al suo posto il loro brutto marmocchio."
La donna era sempre più sconvolta.
"Quando possono aver fatto la sostituzione?" chiese la vecchia.
La povera mamma smise di piangere per un istante: "Sulla collina, quando raccoglievo i mirtilli. È rimasto solo per pochi minuti e da allora non è più lo stesso." Poi ricominciò a piangere quasi quanto il bimbo che urlava nella culla.
"Calmati, ragazza mia e smetti di lamentarti" la rimproverò la vecchia. "Anche le situazioni più gravi hanno qualche via d'uscita. Corri a prendere un bel fascio dell'erba della radura sulla collina e dammi lo scialle sul quale hai adagiato il piccolo. Vedrai, riusciremo presto a rendere l'intruso alle fate e a riavere indietro il tuo bimbo."
La mamma corse d'un fiato su per la collina, raggiunse lo spiazzo erboso e raccolse un bel po' di erba. Poi tornò a casa dalla vecchia, che prese lo scialle su cui era stato adagiato il piccolo, lo avvolse attorno al fascio d'erba e si mise il fagotto sulle ginocchia, cullandolo come un bimbo.
"Siediti accanto alla culla" disse alla giovane mamma, "e stai ben attenta a non muoverti e a non parlare fino a quando non te lo dirò io."
La vecchia si mise quindi all'opera. Riempì d'acqua un gran pentolone e lo mise sul focolare senza smettere di cullare il fascio d'erba avvolto nello scialle.
Ben presto l'acqua iniziò a bollire; la vecchia attizzò di nuovo il

fuoco e, quando il pentolone sembrava quasi un vulcano, si mise il fagotto sotto un braccio, afferrò un grosso mestolo di legno e prese a rimescolare l'acqua vorticosamente.
A ogni giro di mestolo ripeteva questa cantilena:

"Fuoco, fuoco, avvampa, avvampa!
Fai quest'acqua calda, calda!
Fai bollire il pentolone!
Ecco il marmocchio nel calderone!"

E con un gesto repentino gettò il fascio d'erba avvolto nello scialle dentro l'acqua bollente!
All'improvviso il bimbo sdraiato nella culla balzò a sedere, lanciando un urlaccio acuto: "Mamma!" chiamò a gran voce, "vieni subito a prendermi, stanno per buttarmi nel pentolone!"
La porta di casa si spalancò con un gran frastuono e una fata dall'aspetto sconvolto si precipitò nella stanza. Senza proferire parola, sollevò il suo marmocchio dalla culla e, senza tanti complimenti, vi lasciò cadere il bimbo rapito.
"Tieniti il tuo bambino che io mi terrò il mio!" strillò, e in men che non si dica era già uscita dalla porta. "Bene, bene" disse la vecchia soddisfatta. "Prendi pure in braccio il piccolino perché questo è davvero il tuo figliolo."
Quindi uscì dalla porta avviandosi verso la sua dimora.
La giovane mamma, con il volto rigato da lacrimoni di gioia, corse a riabbracciare il suo bambino e, tenendolo sempre stretto a sé, rincorse la vecchia per ringraziarla. Questa però le rivolse un unico ammonimento: "D'ora in poi bada a non andartene in giro vantandoti stoltamente dei tuoi bambini."
Negli anni che seguirono la giovane donna ebbe numerosi altri figlioli, uno più bello dell'altro, ma nessuno la udì mai pronunciare ad alta voce una sola parola di compiacimento sulle sue creature.

Aveva imparato la lezione: potrebbe sempre esserci una fata pronta ad ascoltare nei dintorni.

LA STORIA DI JOHNNY

Il giovane Williamson era cresciuto con la madre e il vecchio nonno Sproat, che viveva a Borgue. Suo padre, che faceva il commerciante in tessuti, era affogato un giorno di molti anni prima tornando dall'Irlanda, dove si era recato a comprare una partita di stoffe.
Il ragazzo aveva l'abitudine di sparire di casa per giorni e giorni. Quando non erano tre erano quattro e addirittura, a volte, non lo si vedeva per dieci giorni filati. Nessuno sapeva dove andasse o cosa facesse durante la sua assenza da casa, dato che al ritorno il giovane non proferiva parola con alcuno. La gente del villaggio però era convinta che a portarselo via fossero gli abitanti del Piccolo Popolo.
Una volta – erano già dieci giorni che Williamson non si vedeva e tutti cominciavano a domandarsi dove potesse essere – il signore di Barmagachan stava facendo tagliare e riunire in cumuli la torba. Gli abitanti del villaggio si ritrovarono insieme per partecipare a quel

lavoro e, d’un tratto, ecco apparire il ragazzo proprio lì nel mezzo della folla.
“Da dove vieni, Johnny?” gli chiese uno della compagnia mentre era seduto in cerchio insieme agli altri per consumare il suo pasto.
“Vengo dalla mia gente” disse il ragazzo. Si riferiva naturalmente al Piccolo Popolo.
“Qual è la tua gente?” gli fu chiesto nuovamente.
“È da lì che vengo” esclamò Williamson indicando un carretto di torba rovesciato in un buco.
Un vecchio, antenato dei Brown di Langlands che ancora vivono a Borgue, consigliò al nonno del ragazzo di rivolgersi al prete cattolico del villaggio. “Lui vi darà senz’altro qualcosa per liberare il giovane dal dominio dei folletti” disse.

Johnny si recò dal prete, che gli diede una croce da appendere al collo con un pezzo di nastro nero. Quando però il ministro e la congregazione della chiesa di Scozia vennero a conoscenza dell’accaduto, scomunicarono sia il nonno del ragazzo sia il vecchio Brown che gli aveva dato il consiglio. Benché credessero nelle fate, le alte sfere della chiesa di Scozia non potevano presumere che un prete papista avesse alcun potere.
Sia come sia, da allora il ragazzo non scomparì mai più. Alcuni vecchi del villaggio ricordano oggi di averlo conosciuto, molti anni prima, quando loro erano giovani e lui già molto vecchio. L’intera vicenda è registrata negli annali della congregazione di Borgue, che sono a disposizione per essere consultati da chiunque lo voglia.

Una ciotola di avena

C'era una volta una giovane madre che teneva il proprio bimbo fra le braccia, cullandolo per farlo addormentare. A un tratto la donna alzò lo sguardo e, con sua grande sorpresa, vide nel bel mezzo della stanza un'elegante dama, ben diversa nel contegno e nell'aspetto dalle donne della regione che conosceva. I suoi abiti erano regali e portava indosso magnifici gioielli.

Nessuno aveva bussato alla porta, né si erano uditi dei passi, così fu con un sentimento di grande stupore – unito a curiosità – che la donna si alzò per dare il benvenuto all'insolita visitatrice. Per prima cosa la invitò a sedersi, ma la dama oppose un cortese rifiuto. La sua veste, di un verde intenso, era ricamata con pagliuzze d'oro, mentre sul capo portava un piccolo diadema di perle.

A un certo punto la dama prese la parola e, con voce melodiosa, disse che si sarebbe sentita obbligata nei confronti della padrona di casa se le avesse gentilmente offerto una scodella di avena. L'avena non mancava di certo in quella casa, essendo il marito sia un contadino che un mugnaio; così, pur al colmo dello stupore, la donna porse all'ospite una ciotola ricolma di avena. La dama promise di restituire ciò che le era stato offerto, precisando alla donna il giorno in cui avrebbe fatto ritorno.

L'ospite misteriosa scomparve, e la padrona di casa ebbe di che preoccuparsi. Uno dei bambini le confessò infatti che aveva allungato una mano per toccare le pagliuzze d'oro con cui erano ricamate le vesti della bella signora ma, al tatto, le sue dita non

avevano afferrato un bel niente, come se il vestito fosse fatto di aria. La madre temette che il figlio potesse addirittura perdere l'uso delle mani ma questo, fortunatamente, non accadde. Del resto la dama, con i suoi modi regali e la sua cortesia squisita, avrebbe dimostrato un'eccessiva ingratitudine punendo il figlio della donna solo per la sua ingenua curiosità.

Passarono i giorni e, nel giorno e all'ora indicati, l'avena venne restituita. Non dalla dama però, bensì da una strana creaturina dalla voce squillante, anch'essa vestita di verde.
"Ottima avena; è la parte più tenera della spiga del peccato" esclamò il nuovo ospite, porgendo la ciotola alla donna.
La famiglia si servì e la trovò davvero gustosa. Solamente un ragazzo della servitù rifiutò di assaggiare il cibo offerto dal folletto.
Quel ragazzo subì una triste sorte e, dopo qualche tempo, morì. Il fattore e la moglie pensarono che fosse a causa del suo rifiuto di mangiare quel cibo che gli era stato offerto. La prima visitatrice – di questo ne erano convinti – altri non era che la Regina dei Folletti, la quale, avendo dato licenza alla sua corte, si era trovata senza una damigella pronta a obbedire ai suoi comandi.
Trascorse qualche giorno e una sera il mugnaio, mentre stava andando a dormire, udì bussare dolcemente alla porta. La aprì e, alla luce della lanterna che teneva in mano, vide sulla soglia una donnina vestita di verde.
"Per favore, fai scorrere l'acqua fra le pale e avvia il mulino, in modo che io possa macinare del grano" gli disse con la sua vocina squillante.
Il mugnaio non seppe rifiutare ed esaudì la richiesta. Il folletto gli disse di andare tranquillamente a dormire, perché il giorno dopo avrebbe trovato tutto quanto intatto.
E infatti la mattina seguente l'uomo ritrovò il mulino in perfetto

ordine, proprio come l’aveva lasciato. Ecco la prova dell’onestà del Piccolo Popolo.

La donna che riuscì a mettere nel sacco i Folletti

C'era una volta una fornaia così provetta che tutto ciò che usciva dal suo forno era addirittura irresistibile. Sfornava focacce d'avena di una delicatezza tale da sembrare tortine di grano, e le sue tortine di grano erano talmente soffici e gustose da competere con i migliori pasticcini; forse neppure gli dei avevano mai gustato pasticcini sublimi quanto i suoi.

La sua fama era nota e indiscussa non solo nel paese in cui viveva, ma anche nelle sette contee vicine: chiunque nel giro di molte miglia desse una festa, celebrasse un matrimonio o un battesimo non mancava di commissionarle qualche prelibatezza, e anche le famiglie più altolocate della regione si rivolgevano a lei.

La donna non era solo dotata ma anche onesta e di buon cuore. Non disdegnava un lauto compenso da chi poteva permetterselo ma sapeva essere generosa con le persone meno abbienti. Se, ad esempio, un pover'uomo fosse andato a chiederle di preparare un dolce per una speciale ricorrenza e le avesse offerto timidamente il poco denaro che aveva, la fornaia avrebbe rimandato il pagamento al momento del ritiro. Poi si sarebbe messa all'opera, avrebbe preparato un impasto delizioso, facendolo cuocere come solo lei sapeva fare, e avrebbe fatto pervenire il dolce, che non aveva nulla da invidiare a quelli confezionati per i nobili, a chi glielo aveva ordinato. Il suo tatto faceva sì che non dimenticasse mai di

accludere al dono i migliori auguri, da parte sua e del marito, per il nuovo nato o per gli sposi novelli, così da non ferire i sentimenti di alcuno.
La donna, insomma, poteva vantare notevoli qualità, ma quella che fece la sua fortuna fu l'arguzia.

Talvolta, durante la notte, i folletti che vivevano nella collinetta fatata nelle vicinanze raggiungevano il paese, e mentre tutti dormivano cercavano nelle cucine qualche avanzo di dolce, prediligendo, come è facile immaginare, quelli della fornaia. Ma quei dolci erano tanto buoni che difficilmente ne avanzava più di una manciata di briciole.
I folletti cominciarono a sognare di avere la fornaia a loro completa disposizione, per poterle commissionare ogni sorta di leccornia. Finché un bel giorno decisero di realizzare il sogno segreto: rapire la fornaia e tenerla per sempre con loro a preparare delizie da non condividere con nessuno.
L'occasione adatta non tardò a presentarsi. Origliando dal buco della serratura della casa della fornaia, un folletto venne a sapere che la donna era stata incaricata di preparare i dolci per la festa di matrimonio che si sarebbe tenuta al castello. Si trattava di una celebrazione importante, con centinaia di invitati, e la fornaia avrebbe quindi trascorso l'intera giornata nelle cucine del palazzo, sfornando dolci da mattina a sera. Non sarebbe rincasata che

all’imbrunire.
I folletti misero a punto il loro piano. La strada che dal castello portava al paese passava proprio nei pressi della collinetta fatata in cui vivevano. Con il favore del buio si appostarono e attesero nascosti nelle corolle dei fiori o sotto le foglie.
Quando la fornaia fu vicina, i folletti scivolarono silenziosi fuori dai loro nascondigli e la circondarono. “Quante lucciole ci sono questa notte!” pensò la donna. Si trattava delle ali dei folletti che scintillavano sotto i raggi della luna ma, prima ancora che riuscisse a rendersene conto, i suoi rapitori le soffiarono polline di felce negli occhi. Le energie l’abbandonarono all’istante.
“Forse oggi ho lavorato troppo” disse fra sé dopo un sonoro sbadiglio. “Ho bisogno di fermarmi un attimo a riposare.”
Si sentiva talmente stanca che si accasciò su una soffice zolla erbosa lì accanto. Era la collinetta fatata: appena la toccò cadde in potere dei suoi abitanti.

Quando riaprì gli occhi, la donna si trovava nel regno dei folletti. La sua arguzia le fece intuire immediatamente dove si trovava e come vi era arrivata, ma riuscì a non perdersi d’animo.
“Che fortuna!” disse con voce allegra. “Ho sempre desiderato visitare il regno dei folletti!”
I folletti le spiegarono cosa volevano da lei.
“Non ho la minima intenzione di passare qui il resto della mia vita” pensò la fornaia, “ma fingerò di stare al gioco.”
“Ma certo, povere creaturine!” disse con partecipazione. “Chissà quanti dolci mi avete vista preparare e mai uno per voi!”
“Non vi preoccupate” aggiunse estraendo un grembiule pulito dalla borsa e legandoselo in vita, “rimedieremo subito.”
I folletti esultarono per tanta disponibilità, leccandosi la labbra al pensiero del magnifico dolce che presto avrebbero gustato.

“Bene” disse la donna, “innanzitutto bisogna procurarsi gli ingredienti necessari.”
“Temo che non abbiate l’occorrente!” concluse dopo aver dato una rapida occhiata in giro. “Bisognerà andare a prenderlo nella mia cucina.”
I folletti, che ormai pensavano solo al dolce, non esitarono a mettersi a disposizione della fornaia. Qualcuno corse dunque a prendere la farina e qualcun altro lo zucchero, uno portò il cestino delle uova e un altro un panetto di burro; tutti correvano avanti e indietro per procurare quello che serviva.
“Ecco, siamo pronti per incominciare” dichiarò infine la fornaia, “sempre ammesso che abbiate una ciotola adatta per l’impasto.”
In tutta la collina non fu possibile scovare un recipiente più grande di una tazzina da tè.
“Non c’è altro da fare” sentenziò la donna. “Dovete tornare nella mia cucina e prendere la grande ciotola di terracotta gialla che si trova sullo scaffale sopra l’acquaio.”
I folletti andarono a prenderla di buon grado, ma non era ancora finita: mancavano anche i cucchiai di legno, la frusta per le uova e mille altri arnesi. E ogni volta i folletti dovevano volare avanti e indietro per portare tutte quelle cose. Solo il pensiero del dolce dava loro la forza per sopportare tanta fatica.
Finalmente la donna iniziò a dosare, sbattere e mescolare gli ingredienti, quando d’un tratto si fermò. “È inutile!” disse con un sospiro. “Senza le fusa del mio gatto non riesco a impastare.”
“Andate a prendere il gatto!” fu l’ordine del re dei folletti.
Arrivò dunque il gatto, che si adagiò ai piedi della fornaia e iniziò a fare le fusa. La donna tornò a impugnare il cucchiaio di legno e prese a mescolare l’impasto con vigore. Presto però si interruppe nuovamente.
“Quanto mi manca il mio cane” disse con un nuovo, profondo sospiro. “Sono così abituata a mescolare seguendo la cadenza del

suo respiro che senza di lui mi sembra di non riuscire a trovare il ritmo giusto.”
“Andate a prendere il cane!” gridò il re dei folletti, che iniziava a spazientirsi.
Fu portato anche il cane, che si acciambellò accanto al gatto. L’uno russava, l’altro faceva le fusa, la donna impastava e tutto sembrava andare finalmente per il verso giusto.
“Sono tanto preoccupata per il mio bimbo” proruppe dopo non molto la fornaia. “Ho passato così tante ore lontana da lui proprio ora che un nuovo dentino sta per spuntare. Temo di non farcela a impastare…”
“Andate a prendere il bambino!” tuonò il re dei folletti, senza neppure attendere la fine del discorso.
Fu portato anche il figlioletto che, come la donna aveva previsto, appena vide la madre iniziò a strillare a più non posso: erano molte ore che non mangiava e non si lasciava imboccare da altri che da lei.
“Mi dispiace darvi tanto disturbo” disse a gran voce la donna, cercando di sovrastare le urla del bambino.
“Ma se smetto di impastare ora rischio di compromettere la riuscita del dolce. Ci vorrebbe mio marito…”
Questa volta i folletti non attesero nemmeno gli ordini del loro re per volare a prendere l’uomo.

La fornaia mescolava l'impasto, il bimbo non smetteva di urlare, il gatto faceva le fusa, il cane russava e l'uomo si sfregava gli occhi incredulo: prima gli erano spariti da sotto il naso tutti gli utensili della cucina, poi i folletti lo avevano preso di peso e portato via in volo e adesso era piombato in mezzo a una confusione indescrivibile. Ma accanto a lui ora c'era sua moglie e, dove c'era lei, le cose si rimettevano sempre per il verso giusto.
Per completare l'opera, la fornaia porse un cucchiaio di legno al bambino che, senza smettere di urlare, iniziò a picchiarlo da tutte le parti. Era evidente che quel frastuono infastidiva non poco i folletti; questi però cercavano di non perdersi d'animo, convinti che tra non molto loro fatiche sarebbero state ricompensate.
La fornaia impugnò la frusta e prese a sbattere le uova. "Pizzica il cane!" bisbigliò al marito.
L'uomo aveva tanta fiducia nella moglie che, anche se l'intera situazione gli sembrava assurda, si mise a pizzicare il cane: l'animale reagì abbaiando fortissimo.
"UAF! UAF!" faceva il cane, mentre il bimbo continuava a strillare, la frusta per le uova sibilava e i colpi del cucchiaio di legno rimbombavano.
"Tira la coda al gatto" sussurrò di nuovo la fornaia al marito, che riuscì a stento a udirla in mezzo a tutto quel frastuono. L'uomo ormai aveva capito cosa voleva la moglie e senza ulteriori imbeccate continuò a schiacciare con il piede la coda del povero animale, che prese a strepitare come una dozzina di anime dannate.

La frusta sibilava, il bambino urlava, il cucchiaio di legno batteva, il cane abbaiava, il gatto lanciava miagolii acutissimi e tutti insieme facevano un gran baccano.
I folletti cominciarono a volare in cerchio cercando inutilmente di proteggersi le orecchie.

L’arguta fornaia aveva architettato di arrivare a quel punto, ben sapendo ciò che i folletti amano e ciò che detestano. Posò la frusta e versò con destrezza l’impasto nelle teglie, sfilò il cucchiaio dalle mani del bimbo, lo prese in braccio e gli diede una zolletta di zucchero, poi fece cenno al marito di lasciar stare cane e gatto. Come d’incanto la quiete tornò a regnare nella collinetta; i folletti si accasciarono a terra, stremati.
“I dolci sono pronti per la cottura” annunciò la donna con un sorriso. “Dov’è il forno?”
“Non abbiamo forni” rispose con voce fioca la loro regina dopo un lungo attimo di esitazione generale.
“Ma come posso cuocere i dolci, allora?” insistette la fornaia.
I folletti si guardavano sgomenti, senza riuscire a dare una risposta.
“Ho un’idea” riprese la donna, “potreste riportarmi a casa con i dolci giusto per il tempo necessario alla cottura. Poi mi riporterete qui.”
I folletti spostavano lo sguardo dal bambino al cucchiaio di legno, dal cane al gatto, dall’uomo alla frusta per le uova, tenendo il fiato sospeso.
“Andate, potete tornare tutti a casa” sentenziò infine il re dei folletti. “Purché non ci chiediate di portarvici: siamo troppo stanchi!”
Tirarono tutti un sospiro di sollievo ma la donna, malgrado la soddisfazione per essere riuscita nel suo intento, era sinceramente dispiaciuta per i folletti.
“Non posso lasciarvi senza neppure un dolcetto!” disse con slancio. “Ecco cosa farò. Appena sarò a casa, farò cuocere i dolci e li riporterò vicino alla collinetta, proprio nel punto in cui mi avete trovata. Non dovrete far altro che prenderli e mangiarli. Anzi, farò di meglio: vi prometto che ne preparerò uno alla fine di ogni settimana.”
A quelle parole i folletti ritrovarono il buonumore.
“Accettiamo volentieri l’offerta ma non lasceremo che tu ci batta in

generosità” ribatté il re dei folletti. “Quando andremo a ritirare i dolci, lasceremo a nostra volta un piccolo omaggio per te.”

La fornaia raccolse le teglie e invitò il marito a seguirla con i cucchiai, la frusta, la ciotola, il bambino, il cane e il gatto. Bastò un cenno del sovrano perché la collina si aprisse. La famigliola riprese la strada che passava vicino alla collinetta e tornò tranquillamente a casa.

La donna mise i dolci nel forno, diede al bambino la sua cena, poi scodellò il porridge che si era mantenuto caldo nel focolare.

La casa era come sempre immersa nella quiete. Non si sentiva alcun rumore, fatta eccezione per il ticchettio dell’orologio, il fischio della teiera, le fusa del gatto e il respiro profondo del cane.

L’uomo, felice della serenità ritrovata, guardava la moglie con orgoglio. “Non solo sei una fornaia eccezionale” le sussurrò dolcemente, “sei anche la donna più arguta del mondo!”

Era proprio così, e le due qualità non tardarono a fare la fortuna della famigliola.

Quando infatti i dolci furono cotti a puntino, la donna li avvolse ancora tiepidi in un panno e andò a portarli, come promesso, accanto alla collinetta fatata. La fornaia stava chinandosi per depositare a terra il delizioso omaggio, quando notò tra l’erba una piccola borsa marrone. La raccolse, l’aprì e questa volta rimase davvero senza parole: era colma di pepite d’oro giallo scintillante.

La stessa scena continuò a ripetersi, settimana dopo settimana, mese dopo mese: un dolce per i folletti, una borsa d’oro per la fornaia.

I folletti, come è facile immaginare, non cercarono mai più di entrare in contatto diretto con la famigliola, divenuta ormai molto ricca: il patto non venne mai rotto e tutti vissero felici e contenti.

Il destino di Andrew Grott

C'era una volta, molti anni fa a Herra, nello Yell, una bella fanciulla della quale tutti dicevano che fosse capace di ottenere qualsiasi cosa desiderasse. Un giorno si innamorò di un ragazzo che lavorava in una bottega lì vicino; il giovane però, sfortunatamente, non la ricambiava e si comportava con lei in modo scostante. La ragazza era pronta a fare qualsiasi cosa per avere Andrew. Andrew Grott: questo era il suo nome.

Trascorse quasi un anno e venne l'estate. I pescatori cominciarono a prendere il largo con le loro imbarcazioni a remi. Una notte attraccò una barca che portava a terra un marinaio molto malato. L'equipaggio non avrebbe potuto riprendere il mare se qualcuno non si fosse offerto al suo posto, e fu il ragazzo della bottega a presentarsi come volontario al vecchio capitano Tarrel, un uomo molto, molto saggio che nella sua vita ne aveva passate di tutti i colori.

Era una bella giornata serena quando la barca salpò diretta verso il mare aperto. Poco tempo dopo la partenza, nell'attraversamento di una baia, la prua fu improvvisamente sollevata da tre gigantesche ondate. Il cielo continuava a essere limpido e senza vento.

"In nome del Signore, cos'è quell'enorme montagna d'acqua che si avvicina?" chiese Andrew Grott, che non era avvezzo a solcare il mare.

“Non aver paura, ragazzo mio” rispose il capitano Tarrel. “Finché ci sarò a bordo non hai nulla da temere e quelle onde non potranno farti alcun male. Non si tratta di veri cavalloni, è il Maligno che ce li manda.”
“Ma come faremo a sopravvivere a quelle ondate?” chiese Andrew, sempre più terrorizzato.
“Te l’ho detto” insistette Tarrel. “Finché sono con te non ti dovrai preoccupare. Se però in futuro ti capitasse di trovarti su una barca e di imbatterti in un simile flagello, la misericordia ti assista, se io non ci sarò.”
La prima tremenda ondata investì la barca e l’equipaggio temette di affondare. L’urto provocato dalla seconda ondata fu ancora più forte e allagò quasi completamente la coperta. Alla terza onda anche la stiva fu completamente inondata e lo scafo parve sul punto di scomparire negli abissi, sepolto da quella valanga d’acqua.
Il capitano Tarrel affidò a un marinaio il timone, che governava dalla poppa, e prese uno di quei ramponi che servivano per pescare i pesci più grossi. Con quel portafortuna cominciò a battere le acque.
“Che venga nel nome di Dio o in quello del Demonio” diceva a gran voce, “qualunque cosa ci si pari davanti la sconfiggeremo.”
Il mare cominciò a placarsi ma accanto alla barca apparve qualcosa di simile a un grosso animale scuoiato che galleggiava sull’acqua. La creatura estrasse un piede dalle profondità del mare e, ponendolo sulla barca, esclamò: “Butta fuori bordo Andrew Grott.”
“No!” rispose Tarrel. “Non avrai mai Andrew Grott. Se lui verrà gettato in mare, tutti noi lo seguiremo e moriremo insieme a lui.” E aggiunse: “Non potrai mai distruggere la mia imbarcazione finché Dio rimarrà più forte del Demonio.”
D’un tratto il mare si acquietò e la barca raggiunse senza altre difficoltà il suo territorio di pesca. Dopo una settimana avevano racimolato una grande quantità di pesce e si apprestavano a far

ritorno a terra. Quando approdarono, l’uomo che Andrew Grott aveva sostituito era nuovamente in salute.
Fra l’equipaggio si sparse la notizia che la ragazza innamorata di Andrew era stata vista saltare oltre il muretto del cortile di casa proprio nel momento in cui quella creatura aveva estratto il suo piede dall’acqua e l’aveva messo nella barca. In quell’istante una pietra, staccatasi improvvisamente dal muretto, era rovinata addosso alla ragazza, facendola cadere e spezzandole una gamba. La donna era ora costretta a letto, con l’osso frantumato.
Passarono gli anni e quell’incidente venne dimenticato. Nel frattempo il capitano Tarrel aveva smesso di andare per mare. Il suo posto al comando della barca fu preso da un altro uomo che, due anni più tardi, ebbe di nuovo bisogno di completare il suo equipaggio con un nuovo marinaio. Anche quella volta fu Andrew Grott a farsi avanti. La ragazza, sempre innamorata di lui, non era ancora riuscita ad averlo.
La barca prese il largo un bel giorno di sole ma, trascorsa una settimana, quando tutte le altre imbarcazioni erano di nuovo in porto, nessuno l’aveva vista raggiungere la zona di pesca né aveva notizie su cosa potesse essere accaduto. In poche parole, la barca in cui si trovava Andrew Grott non fece ritorno. Tutti pensarono che la stessa ragazza che aveva tramato per affondarla la prima volta quando a bordo c’era il capitano Tarrel – trasformandosi in quell’animale scuoiato – fosse riuscita nei suoi intenti, trascinando l’imbarcazione negli abissi.

Passò l’estate e venne l’inverno. La ragazza continuava a vivere nello stesso luogo e, un giorno, l’equipaggio della barca scomparsa fece la sua apparizione in città. Molti degli abitanti, si racconta, riuscirono a vedere i marinai: alcuni li scorsero vicino alle cataste di legna nel cantiere del porto, altri nei dintorni delle loro

case. Terrorizzata, la gente del villaggio nel timore di incontrarli rimase chiusa in casa da Ognissanti fin dopo Natale.
Viveva all'epoca a Nort Grummon un certo John Smollett, che era ritenuto l'uomo più forte di tutto lo Yell. Era sui quarant'anni e abitava in una casa con le due sorelle, l'anziano padre e quattro agnelli. Molto tempo fa, bisogna sapere, le case non erano come quelle di oggi ma ospitavano all'interno anche pecore e altri piccoli animali.
Una sera gli Smollett stavano preparando la cena. Una delle sorelle di John prese il pentolone della minestra e lo sollevò per versarne il contenuto nei piatti quando, improvvisamente, uno degli agnelli spiccò un balzo, rischiando di finirci dentro. Nel timore che l'agnello potesse scottarsi con la minestra bollente, la donna fu costretta a riappendere la pentola al gancio sopra al focolare.
"Per favore, va' fuori in cortile a prendere del fieno per questi agnelli" disse a John. "Così mentre noi ceniamo anche loro potranno mangiare qualcosa."
John Smollett si alzò da tavola, si infilò gli zoccoli e uscì. Dopo appena un istante spalancò la porta di scatto e riapparve sulla soglia, crollando a terra privo di sensi per la paura.
L'anziano genitore, Francis Smollett, aveva forse più di ottant'anni e lui solo aveva capito cosa poteva essere accaduto al figlio. Così, malgrado l'età, saltò su dalla sedia e raggiunse John, che nel frattempo una delle sorelle stava cercando di rianimare.
Per prima cosa sfilò gli zoccoli ancora caldi dai piedi del figlio, li indossò e uscì di casa, diretto al covone di paglia dove presumibilmente stava la causa di quanto era successo. Accanto al covone si trovava la ciurma della barca scomparsa. Ecco ciò che aveva terrorizzato a morte il povero John.
"Parlate!" intimò Francis a quegli uomini. "In nome di Dio o in nome del Maligno, parlate!"
Nessuno rispose. Le ripetute richieste del vecchio non sortirono

alcun effetto. Nessuno proferì parola.
I cinque uomini dell’equipaggio erano in piedi vicino al covone, insieme a un cane nero. “Vi costringerò io a parlare” disse allora il vecchio.
“La marea sta salendo o scendendo?” chiese per prima cosa.
“Lo sai. Sta scendendo” rispose uno della ciurma, sollevando appena il capo.
“E la luna sta crescendo o sta calando?” incalzò Francis.
“Lo sai. Sta calando” rispose nuovamente l’uomo. “Il corvo è nero o bianco?” continuò il vecchio. “Lo sai. È nero.”
“E qual è il nome di questo nero animale?” chiese allora Francis, certo di essere a un passo dalla soluzione. “Egli è dannato per i secoli dei secoli” risposero gli uomini all’unisono, aggiungendo: “Lui è dannato, mentre noi siamo destinati alla felicità eterna; però non potremo trovare riposo fino a che non avremo raccontato la nostra storia.”
Al che uno dei vecchi marinai cominciò a raccontare la storia della barca scomparsa. “Fu la ragazza innamorata di Andrew Grott a trascinarci negli abissi. Non appena fummo al largo ci apparvero le tre gigantesche onde che si erano abbattute sulla barca tanti anni prima, con il capitano Tarrel. Ma il nuovo capitano non ebbe il buon senso di fare ciò che aveva fatto Tarrel, e la terza ondata sommerse completamente l’imbarcazione, che colò a picco. Da allora andiamo vagando per il mondo senza poter essere accolti in cielo né in alcun altro luogo. Dovevamo infatti prima far ritorno tra gli uomini per raccontare la nostra storia. Il mondo contiene il bianco e contiene il nero. Ma i due non possono stare insieme, devono essere separati.”

Chi aveva parlato era il capitano della barca, e concluse il suo racconto con questi versi:

“Gesù è colui che domina su tutto,
sia Inferno, Terra o Mare.
Angeli e uomini si piegano al suo cospetto,
i Demoni lo temono e lo fuggono.”

Prima di scomparire dietro i massi della scogliera, il cane nero emise uno spaventoso latrato, dopodiché lingue di fuoco uscirono dalle sue fauci. Anche i marinai scomparvero, dissolvendosi nella terra, e nessuno li vide più fra gli uomini. Avevano infatti raggiunto la loro dimora eterna. A quell’infelice era invece riservata la dannazione perpetua.

Alasdair e i sette cigni

Una splendida mattina d'estate, la figlia del Conte di Mar scese nel giardino del castello, danzando e saltellando. Di tanto in tanto, mentre giocava e passeggiava tra i fiori, si fermava ad ascoltare il canto melodioso degli uccelli. Dopo qualche tempo si sedette sotto l'ombra di una verde quercia e alzando gli occhi vide una splendida colomba che stava appollaiata su uno dei rami più alti dell'albero.
La ragazza la chiamò e le disse: "Colombella cara, mia adorata, scendi fino a me e ti regalerò una gabbia d'oro. Ti porterò nella mia casa e ti vorrò bene, più di ogni altra cosa al mondo."
Aveva appena finito di dire queste parole che la colomba scese volando dal ramo sul quale si trovava e andò a posarsi sulla sua spalla, accoccolandosi contro il suo collo. Con un dito la ragazza le lisciò le piume, poi la portò al castello e la tenne con sé nella sua camera.
Scese la notte. La figlia del Conte di Mar stava preparandosi per andare a letto quando, girandosi, trovò al proprio fianco uno splendido giovane. La ragazza era davvero meravigliata, perché la porta della camera era stata chiusa a chiave diverse ore prima. Malgrado ciò non si lasciò impaurire, e riprendendosi dallo stupore che per un istante l'aveva paralizzata gli chiese: "Cosa stai facendo qui, nella mia camera, e perché vieni a spaventarmi in questo modo? La porta è sbarrata da diverse ore; come sei entrato?"
"Zitta! Zitta!" sussurrò il giovane. "Io sono quella colombella che

hai convinto con le tue dolci parole a scendere dal ramo più alto dell'albero."
"Ma chi sei, allora?" disse lei abbassando la voce perché nessun altro la sentisse, "e per quale motivo sei stato tramutato in quel caro, piccolo animale?"
"Il mio nome è Alasdair, e mia madre è una regina; ma è molto più di una regina, perché conosce mille incantesimi, e con uno di essi, poiché non volevo obbedirle, ha fatto sì che durante il giorno io mi trasformi in una colomba; ma ogni notte l'incantesimo perde il suo potere e io torno a essere un uomo. Oggi ho attraversato il mare e ti ho visto per la prima volta, e sono stato felice di essere un uccello perché questo mi consentiva di venirti vicino. Ma se tu non mi amerai, io non potrò mai più essere felice."
"Se ti amassi" disse lei, "tu mi prometteresti di non volare via lasciandomi sola, né domani né mai?"
"Mai, mai!" le rispose il principe. "Diventa mia moglie e sarò tuo per sempre. Di giorno come colomba, di notte come principe, sarò sempre al tuo fianco."
Così i due giovani si sposarono in gran segreto e vissero felici nel castello, dove nessuno sapeva che ogni notte la colombella si trasformava nel principe Alasdair. E ogni anno nasceva loro un bimbo, bello come più non poteva essere. Ma ogni volta che uno dei loro figli veniva alla luce, il principe Alasdair lo portava via con sé volando oltre il mare, per affidarlo alla regina sua madre.

Passarono sette anni, e improvvisamente su di loro si addensarono nuvole minacciose. Il Conte di Mar aveva infatti deciso di dare in moglie sua figlia a un nobile di alto lignaggio che era venuto a chiederne la mano. Il padre insisteva in continuazione perché la ragazza accettasse la proposta, ma quella gli rispose: "Padre caro, io non desidero sposarmi; sono così felice qui nella

tua casa, con la mia colombella."
Allore il padre andò in gran collera e fece un terribile giuramento: "Domani, quanto è vero che sono il Conte di Mar, torcerò il collo a quell'uccello!" e detto ciò uscì a grandi passi dalla stanza.
"Oh, oh!" disse la colombella, "è meglio che me ne vada" e con un saltello salì sul davanzale della finestra, per poi volare via subito dopo, in gran fretta. E volò, volò e volò, fino a che si trovò a planare sulle onde verdi e indaco del mare più profondo, e continuò a volare fino a che arrivò al castello della madre. La regina stava passeggiando nei giardini quando vide volare sopra la sua testa la colomba, che atterrò sulle mura del castello.
"Venite subito qui, danzatori, e date inizio alle vostre gighe" ordinò la regina. "E voi, suonatori di cornamusa, date fiato ai vostri strumenti perché è arrivato il mio caro Alasdair, che è tornato da me per rimanere, dal momento che questa volta non ha portato con sé alcun bimbo."
"No, madre" disse Alasdair, "nessun danzatore per me, e nessun menestrello, perché la mia cara moglie, la madre dei miei sette figli, dovrà sposarsi domani, e questo è per me un giorno di grande tristezza."
"Cosa posso fare per te, caro figlio mio?" disse la regina. "Dimmelo, e se i miei poteri magici potranno aiutarti, lo farò."
"Madre, cara madre, trasforma i ventiquattro danzatori e musicisti in ventiquattro aironi grigi, e fa che i miei sette figli diventino sette cigni bianchi, e tramutami in un falco per poterli guidare."
"Ahimé, ahimé, figlio mio!" gli rispose la regina. "Ciò non è possibile; la mia magia non arriva a tanto. Ma forse colei che mi ha insegnato le arti, la grande maga di Ostree, potrà fare ciò che io non posso."
La regina partì immediatamente per la caverna di Ostree, e qualche tempo dopo ne uscì, pallida come la neve, mormorando strane formule sopra un bacile di erbe fumanti che la vecchia maga le

aveva dato. Immediatamente la colombella si tramutò in un falco, e intorno a lui volarono ventiquattro aironi grigi, e sopra di loro, alti nel cielo, sette giovani cigni candidi.
Senza una parola di commiato gli uccelli si diressero verso il mare aperto, che era gonfio e in tempesta. E volarono, volarono e volarono fino a che arrivarono sopra le torri del castello di Mar, proprio mentre il corteo nuziale stava per uscirne, diretto alla chiesa. In testa al corteo vi erano gli armigeri, ai quali seguivano gli amici dello sposo, poi gli uomini del Conte di Mar, poi lo sposo, e da ultima, pallida e bellissima, la figlia del Conte di Mar. Avanzarono lentamente, accompagnati da una musica solenne, fino a che raggiunsero gli alberi sui quali gli uccelli si erano appollaiati. A una parola del principe Alasdair, il falco, tutti gli uccelli si levarono in volo, gli aironi più in basso e i giovani cigni più in alto, con il falco che volava in cerchio sopra tutti loro.
Lo sposo e gli invitati alzarono lo sguardo verso il cielo, meravigliati; immediatamente, con un gran frullare di ali, gli aironi scesero in picchiata su di essi, prendendo d'assalto gli armigeri e disperdendoli. I piccoli cigni circondarono la sposa, mentre il falco, che si era avventato sullo sposo, lo depositò a cavalcioni del ramo di un albero. Subito dopo gli aironi si raccolsero in gruppo per formare un unico, enorme letto di piume, sul quale i giovani cigni adagiarono la loro madre, e un attimo dopo si alzarono tutti quanti in volo, portando con sé la sposa al sicuro, verso la dimora del principe Alasdair. Di certo nessun corteo nuziale fu mai scompaginato in tal modo, a questo mondo. Ai convitati non rimase nient'altro da fare che stare a guardare, mentre la bella sposa veniva portata via e si allontanava nel cielo, fino a sparire insieme agli aironi, ai piccoli cigni e al falco.
Quello stesso giorno il principe Alasdair portò la figlia del Conte di Mar al castello della regina, sua madre, la quale finalmente lo liberò dall'incantesimo. E per i molti, molti anni che seguirono, tutti loro

vissero insieme felici e in armonia.

Una storia da raccontare

C'era una volta un uomo dell'isola di Uist che stava tornando verso casa dopo un lungo viaggio, in un tempo nel quale viaggiare era una cosa ben più difficile e faticosa di oggi. In quei giorni i viandanti erano soliti recarsi a Uist passando per l'isola di Skye, attraversando il mare da Dunvegan a Lochmaddy.

Il nostro uomo era stato in una regione interna della Scozia a lavorare come bracciante durante il periodo della mietitura. Nel suo viaggio verso casa, attraversando a piedi l'isola di Skye, fu colto dall'oscurità della sera mentre si trovava in prossimità di una fattoria, dove pensò di chiedere ospitalità fino al mattino seguente. La strada da percorrere era ancora tanta, e una buona notte di riposo sarebbe stata provvidenziale. Quando bussò alla porta della casa, l'uomo che vi abitava lo accolse dandogli il benvenuto, lo fece entrare nella stanza riscaldata dal fuoco di torba che ardeva nel focolare e gli diede di che mangiare e bere. Poi gli chiese se avesse qualche storia o favola da raccontare. L'uomo di Uist rispose che non era in grado di ricordarne nemmeno una.

"È molto strano che non abbiate nemmeno una storia da narrare" disse l'uomo che l'ospitava. "Sono sicuro che ne avrete ascoltate parecchie, nella vostra vita."

"Certo, mi è capitato, ma in questo momento non me ne viene in mente nessuna" rispose l'uomo di Uist.

Il padrone di casa iniziò allora a raccontare le storie e le fiabe che conosceva, e le lunghe ore della sera passarono piacevolmente fino a che arrivò il momento di coricarsi. A notte ormai inoltrata, i due si alzarono dalle sedie accanto al fuoco per andare a dormire; il fattore condusse l'uomo di Uist in uno stanzino accanto alla porta d'ingresso, dove si trovava un letto di paglia, e gli augurò la buona notte.

Nello stanzino, fissati ad alcuni ganci, c'erano diversi pezzi di carne salata appesi a stagionare. Non molto tempo dopo essersi messo a letto, il viaggiatore udì la porta della casa che si apriva e vide entrare furtivamente due figuri, i quali staccarono dai ganci i pezzi di carne salata e se li portarono via, senza accorgersi della presenza dell'uomo sdraiato nel letto.

L'uomo di Uist pensò tra sé e sé che sarebbe stata proprio una gran brutta faccenda se quei tipacci si fossero portati via la carne, perché gli abitanti della casa avrebbero pensato che era stato lui a farla sparire. Rivestitosi in fretta e furia, si mise a correre dietro ai ladri.

Dopo un po' di tempo che li inseguiva, uno di essi si voltò e lo vide, mentre cercava di osservare le loro mosse nascosto dietro a un cespuglio. Il fuorilegge disse allora al suo compare: "Dietro quel cespuglio, là in fondo, c'è un tizio che ci sta seguendo! Scommetto che ci ha visti rubare la carne. Torniamo indietro e acciuffiamolo, prima che possa andare a raccontare a qualcuno quello che ha

visto!”
I due tornarono sui loro passi, e l’uomo di Uist si mise a correre con le gambe in spalla verso la casa, dove contava di trovare rifugio. Ma i ladri riuscirono ad aggirarlo e a mettersi fra lui e la fattoria. Quando se ne accorse, l’uomo prese immediatamente un’altra direzione senza smettere di correre, e continuò a scappare finché a un certo punto udì il rumore delle rapide di un grande fiume che scorreva nelle vicinanze. Decise così di cercare la salvezza nascondendosi fra la vegetazione che cresceva lungo le sue rive. Preso dal panico, inseguito da vicino dai due malviventi, l’uomo di Uist perse l’equilibrio e cadde nel fiume, dove la corrente lo trascinò via come un fuscello. Fu più volte sul punto di venire inghiottito dai gorghi e di affogare miseramente, ma alla fine riuscì ad aggrapparsi al ramo di un albero che cresceva sulla sponda a lui più vicina, e vi si tenne attaccato con tutte le sue forze.
Era troppo terrorizzato per cercare di spostarsi da quella scomodissima posizione; da lì poteva udire i due uomini che continuavano a cercarlo lungo la riva del fiume, passando e ripassando vicino al punto nel quale si trovava. Nel tentativo di farlo uscire dal suo rifugio, i due malviventi gettavano pietre negli anfratti nascosti dal folto degli alberi, e l’uomo poteva sentire le pietre che volavano tutt’intorno a lui.
Rimase nascosto fino all’alba. Era stata una notte molto fredda, e quando cercò di uscire dall’acqua del fiume non vi riuscì, perché le sue gambe erano tanto indolenzite che non riusciva a muoverle. Allora cercò di richiamare l’attenzione gridando, ma neanche questo gli fu possibile. Alla fine riuscì a emettere un urlo soffocato facendo un gran balzo in avanti e, improvvisamente, si svegliò. Si trovava sul pavimento a fianco del letto, aggrappato con entrambe le mani alla coperta. L’uomo che lo aveva ospitato aveva gettato un incantesimo su di lui durante la notte!
Il mattino dopo, mentre stavano facendo colazione, il fattore gli

disse: “Bene, sono sicuro che dovunque vi troverete, la notte prossima, avrete una storia da raccontare, anche se la notte scorsa non ne avevate.”
Questo è ciò che accadde all’uomo che non aveva storie da raccontare. Tutti noi dovremmo ricordarcene, e tenere in serbo almeno una storia o una fiaba da poter narrare a chi ci sta vicino, nelle lunghe nottate accanto al fuoco.

Indice